



Universidad Central De Venezuela
Facultad De Humanidades Y Educación
Escuela De Educación
Estudios Universitarios Supervisados
Centro Regional Barcelona

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA Y
SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE PRIMER GRADO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA.**

CASO: U.E.N “ANTONIO JOSÉ SOTILLO”

Puerto la Cruz-Edo. Anzoátegui

Tutora:

Dra. Bertalina Quijada

Autores:

Cabanillas, José A. C.I: 23.605.703

Hurtado H. Rosa C.I: 8.329.892

Mejías R, Damelys C.I: 8.344.735

BARCELONA, JUNIO 2013



Universidad Central De Venezuela
Facultad De Humanidades Y Educación
Escuela De Educación
Estudios Universitarios Supervisados
Centro Regional Barcelona

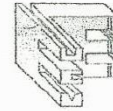


**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA Y
SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE PRIMER GRADO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA.**

**CASO: U.E.N “ANTONIO JOSÉ SOTILLO”
Puerto la Cruz-Edo. Anzoátegui**

**Trabajo Especial de Grado presentado ante la Universidad Central de
Venezuela como requisito para optar al Título de Licenciado en Educación**

BARCELONA, JUNIO 2013



DEFENSA DE TRABAJOS DE LICENCIATURA
VEREDICTO

Quienes suscriben, miembros del jurado por el Consejo de la Escuela de Educación en su sesión 1495 de fecha 24/04/13, para evaluar el Trabajo de Licenciatura presentado por: JOSE ANTONIO CABANILLAS OCHOA, C.I. 23.605.703, ROSA MARIA HUERTADO HERNANDEZ, C.I. 8.329.892, DAMELYS DEL CARMEN MEJIAS REYES, C.I. 8.344.735, bajo el título, "ESTRATEGIAS LUDICAS PARA LA ENSEÑANZA Y SOCIALIZACION EN LOS NIÑOS DE PRIMER GRADO DE EDUCACION PRIMARIA", dejan constancia de lo siguiente:

- Hoy 25-07-13, nos reunimos en la sede de la Escuela de Educación, para que su(s) autor(es) lo defendiera(n) en forma pública.
- Culminada la Defensa Pública referido Trabajo de Licenciatura, conforme a lo dispuesto en el Art. 14 del "Reglamento de Trabajos de Licenciatura de las Escuelas de Facultad de Humanidades y Educación" adoptando como criterios para otorgar la calificación: rigurosidad en el razonamiento, coherencia en la exposición, claridad y pertinencia en los procesos metodológicos empleados, adecuación del sustento teórico, así como la calidad de la exposición oral y de las respuestas dadas a las preguntas formuladas por el jurado, acordamos calificarlo como:

APLAZADO APROBADO otorgándole la mención:
 SUFICIENTE DISTINGUIDO SOBRESALIENTE

3. Las razones que justifican la calificación otorgada son las siguientes:

1. EL APORTE SIGNIFICATIVO QUE DA A LA EDUCACION PRIMARIA VENEZOLANA.
2. LA APLICABILIDAD DE LA PROPUESTA ES ATRACTIVA.


 Prof. YOLANDA RAMIREZ


 Prof. JOSE CASTELLANO


 Tutora BERTALINA QUIJADA



APROBACIÓN DEL TUTOR

Quién suscribe, Profesor **BERTALINA QUIJADA**, de la **UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA**, adscrita a la **ESCUELA DE EDUCACIÓN**, en mi carácter de Tutoría del Trabajo de Grado titulado **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA Y SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**, realizado por lo(a)s ciudadano(a)s **JOSÉ A. CABANILLAS C.I: 23.605.703**, **ROSA HURTADO H. C.I: 8.329.892** y **DAMELYS MEJÍAS R., C.I: 8.344.735**, manifiesto que he revisado en su totalidad la versión definitiva de los ejemplares de este trabajo y certifico que se le incorporaron las observaciones y modificaciones indicadas por el jurado evaluador durante la defensa del mismo.

En Barcelona a los 20 días del mes de Septiembre de 2013.



Dra. BERTALINA QUIJADA

C.I.: 2.796.382

Dedicatoria

*Al Dios, por acompañarme siempre en cada paso, por el sendero
de la vida.*

Al mis hijos que son inspiración de estudio y lucha.

Al mi mamá por tenerme paciencia.

Al mi familia por aceptar y soportar mis debilidades humanas.

*Al mi abuela que fue ejemplo de lucha y perseverancia para mi
crianza.*

Gracias Dios otra vez...

Rosa Hurtado H.

Dedicatoria

*A mí Dios Todopoderoso, por darme salud, sabiduría y alargar
mis días sobre la tierra.*

*A mí amada madre Carmen Reyes, por ser ejemplo de
perseverancia y por sus oraciones ante Dios.*

*A mí gran amor Natanael David, mi amado hijo, quien ha
llenado mi vida de alegría, siendo él, la inspiración para seguir
adelante y culminar la carrera*

*A mí respetado esposo Alberto Sifontes, por su paciencia y
apoyo incondicional.*

*A mis queridas hermanas Isbelys, Lennys y Fanny, por su
valioso apoyo moral y espiritual.*

*A mis sobrinos, Héctor Eduardo, Beatriz y Fabián; por su
estímulo y colaboración con mi pequeño hijo, en los momentos
oportunos*

Damelys Mejías Reyes.

Dedicatoria

A mi Dios todo poderoso, por guiar cada paso que he dado en mi vida, que ha sido con la certeza de estar a mi lado llenándome de luz y esperanza.

A mis padres porque creyeron en mí y me sacaron adelante, dándome ejemplos dignos de superación y entrega, porque en gran parte gracias a ustedes hoy puedo ver alcanzada mi meta.

Oa para ustedes, por lo que saben, porque admiro su fortaleza y por lo que han hecho de mí.

A mis hermanos, esposa, amigos y familiares; ellos han estado pendientes de mí, fomentando el deseo de superación y el anhelo de triunfo en la vida.

Mis palabras no bastarán para agradecerles su apoyo, su comprensión y sus consejos en los momentos difíciles.

A todos, muchas gracias por haberme apoyado en cada momento.

José Cabanillas.

Agradecimiento

Gracias a Dios

A mis padres, Isabel Ochoa y Antenor Cabanillas (†) que, aunque no esté conmigo, desde el cielo sé que me está acompañando. Siempre me dieron su apoyo incondicional para que obtuviera una formación académica humanista y espiritual.

De ellos es este tiempo y para ellos es mi agradecimiento.

Para mis hermanos, esposa y amigos y todas aquellas personas que han sido importantes para mí, durante todos estos años.

A mis profesores de la universidad, que me aportaron los conocimientos para mi formación académica y principalmente el agradecimiento a mi tutora Bertalina Quijada por darme su amabilidad y paciencia para salir adelante con la culminación de la tesis de grado.

Muy Cordialmente a todos

Muchas Gracias

José Cabanillas

Agradecimiento

Le agradezco a Dios, por darme la fortaleza de luchar todos los días y por haberme guiado a la Universidad Central de Venezuela, donde descubrí el universo de pensamientos e ideas con profesores, que con sus exigencias y métodos, impulsan a forjarnos a aprender que este es el camino seguro a un futuro mejor. Este camino, es la meta que Dios me permitió seguir, porque las cosas de Dios son perfectas.

Agradezco también a todos aquellos que conocí en mis primeros días y los seguidos días de mi vida, donde muchas veces caí, pero me levanté con o sin ayuda. A mis hijos queridos que muchas veces dejé de atender por mi deber de aprender, a mi familia por apoyarme; especialmente a mi abuela Rosa Hernández (†) por ser un ejemplo de lucha en la vida.

Gracias
Rosa Hurtado H.

Agradecimiento

A Jehová Dios de los ejércitos, por la sabiduría y fortaleza que me ha dado para culminar la carrera.

A mi gran familia por su apoyo moral espiritual.

A mis compañeros tesisistas: Rosa Hurtado y Antenor Cabanillas.

A la Doctora Bertalina Quijada por su asesoría y calidad humana.

A mis compañeros ucedistas que iniciaron junto a mí esta carrera y con quienes viví experiencias inolvidables.

*A todos muchas gracias
Damelys Mejías Reyes*



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
CENTRO REGIONAL BARCELONA**

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA Y SOCIALIZACIÓN EN
LOS NIÑOS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.**

CASO: U.E.N “ANTONIO JOSE SOTILLO”

Puerto la Cruz-Edo. Anzoátegui

Tutor: Dra. Bertalina Quijada

Autores: José A. Cabañillas
Rosa Hurtado H.
Damelys Mejías R

RESUMEN

La presente investigación, tiene como objetivo fundamental desarrollar estrategias lúdicas para la enseñanza y socialización en los niños de Primer Grado de Educación Primaria. La metodología empleada está sustentada dentro de la Investigación de Campo, para la cual se seleccionó la U.E. N. “Antonio José Sotillo”, ubicada en el Municipio Sotillo del Estado Anzoátegui, contando con una población de 4 docentes de Primer Grado de Educación Primaria, a las cuales se les aplicó un cuestionario contentivo de 15 preguntas, a fin de recoger datos personales, aspectos relacionados con las estrategias lúdicas encaminadas a la comunicación y las encaminadas a la consolidación y refuerzo de lo aprendido; por otro lado, una Lista de Cotejo con la intención de observar datos que permitieran analizar las características de las estrategias lúdicas que emplean las docentes en clase para la enseñanza y socialización. A través de las conclusiones de los resultados, se logró diagnosticar que los docentes siguen empleando técnicas tradicionales de enseñanza, sin embargo, se evidenció la aplicación de estrategias lúdicas por un solo docente. Por tal razón, se desarrolló una propuesta para la enseñanza y socialización de una manera divertida que se aplicó para su efectiva validación a un grupo de 113 estudiantes de Primer Grado Sección A, B, C y D. Como resultado final de este estudio, se presentan estas estrategias lúdicas, las cuales podrán ser consideradas un recurso de utilidad para el docente de Primer Grado, se presentan como una alternativa para sustituir el método tradicional impositivo, por uno más participativo, flexible dirigido y creativo, donde las y los estudiantes participarán en la construcción de sus aprendizajes y socialización.

Descriptor: Estrategias Lúdicas, Enseñanza, Socialización y Didáctica.



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTY AND EDUCATION HUMAN
SCHOOL EDUCATIONS**

**LEISURE STRATEGIES AS A TOOL FOR TEACHING - LEARNING AND
OUTREACH IN CHILDREN FIRST GRADE IN PRIMARY EDUCATION.
CASE: U.E.N "ANTONIO JOSE SOTILLO"**

Puerto la Cruz-Edo. Anzoátegui

Tutor: Dra. Bertalina Quijada

Authors: José A. Cabañillas
Rosa Hurtado H.
Damelys Mejías R

ABSTRACT

This research aims to develop key strategies for teaching recreational and socialization in children in first grade of primary education. The methodology is supported in Field Research, which was selected for the EU N. "Antonio Jose Sotillo" located in Anzoategui State Sotillo Municipality, with a population of 4 teachers in First Grade of Primary Education, to which answered a questionnaire consisting of 15 questions, to collect personal data, aspects leisure related strategies aimed at communicating and efforts to consolidate and strengthen the learning, on the other hand, a Checklist with the intention of observing data allowing to analyze the characteristics of recreational strategies employing teachers in class for the education and socialization. Through the findings of the results, we were able to diagnose that teachers still use traditional teaching techniques, however, showed the playful strategies for implementation of a single teacher. For this reason, we developed a proposal for the education and socialization in a fun way that effectively applied for validation to a group of 113 students of First Grade Section A, B, C and D. The final result of this study, we present these playful strategies, which may be considered as a useful resource for teachers of first grade, are presented as an alternative to replace the traditional method of taxation, for a more participatory, flexible, and creative directed where students and participate in the construction of their learning and socialization.

Descriptores: Playful Strategies, Teaching and learning, socialization, Teaching.

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTO	iv
LISTA DE CUADROS	xiii
LISTA DE GRÁFICOS	xiv
LISTA DE FIGURAS	xv
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I	
EL PROBLEMA	
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
1.2 OBJETIVOS	9
1.2.1 Objetivo General	9
1.2.2 Objetivos Específicos	10
1.3 JUSTIFICACION	10
CAPITULO II	
MARCO TEORÍCO	
2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	15
2.2 BASES TEÓRICAS	20
2.2.1 Pedagogía de Froebel Friedrich	20
2.2.2 Teoría Piagetiana	24
2.2.2.1 Clasificación piagetiana del juego.	27
2.2.3 Teoría del aprendizaje cognoscitivo social de Albert Bandura	29
2.2.4 Estrategias de enseñanza.....	35
2.2.4.1 Criterios que deben considerarse en el momento de seleccionar una estrategia de enseñanza.....	36
2.2.4.2 Clasificación de las Estrategias.....	37

2.2.4.2.1	Clasificación de las estrategias de enseñanza, según su momento de uso y presentación en un episodio o secuencia de enseñanza- aprendizaje	38
2.2.5	Estrategias Lúdicas	40
2.2.5.1	Características de las estrategias lúdicas.....	42
2.2.5.1.1	Participativas	42
2.2.5.1.3	Flexibles	45
2.2.5.1.4	Dirigidas	46
2.2.6	Formas lúdicas	48
2.2.6.1	El Juego.....	49
2.2.6.2	Las Manifestaciones Artísticas y Folklóricas	50
2.2.6.3	Las Mascaradas	51
2.2.6.4	Los Rituales.....	51
2.2.7	Tipos de actividades lúdicas	52
2.2.7.1	Actividades lúdicas encaminadas a la comunicación.	52
2.2.7.2	Actividades lúdicas encaminadas a la consolidación o refuerzo de lo aprendido.....	54
2.2.8	Las actividades lúdicas en el Currículo Nacional Bolivariano	57
2.2.9.	Nivel de Educación Primaria Bolivariana	60
2.2.9.1.	Características	62
2.2.9.2.	Perfil del niño que egresa de Primer Grado de Educación Primaria	63
2.2.9.3.	Perfil del docente de Primer Grado de Educación Primaria.	64
2.2.9.4.	Ejes integradores	66
2.2.9.5.	Pilares.....	68
2.2.9.6.	Áreas de aprendizaje	69
2.2.9.6.1.	Lenguaje, Comunicación y Cultura	69
2.2.9.6.2.	Matemática, Ciencias Naturales y Sociedad	70
2.2.9.6.3.	Ciencias Sociales, Ciudadanía e Identidad.....	71
2.2.9.6.4.	Educación Física, Deportes y Recreación	72

2.2.9.7. La planificación del docente en el Nivel de Educación Primaria Bolivariana. (Organización de los aprendizajes).....	74
2.2.9.8. Evaluación.....	76
2.2.10. Actividades lúdicas como estrategia básica para el desarrollo de los conocimientos y la socialización	79
2.2.10.1. La actividad lúdica para el desarrollo de los conocimientos	79
2.2.10.2. La Actividad Lúdica para el desarrollo de la socialización.	85
2.3. BASES LEGALES	90

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	94
3.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN	95
3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA	95
3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS	96
3.4.1 Técnicas	96
3.4.1.1. La encuesta.....	97
3.4.1.2. La observación	97
3.4.2 Instrumentos.....	98
3.5 VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS	100
3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	101

CAPITULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

4.1 CUESTIONARIO APLICADO A LOS DOCENTES.....	104
4.2 LISTA DE COTEJO.....	119

CAPÍTULO V

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA Y SOCIALIZACIÓN

“Palabras encadenadas”	130
“Cada cosa en su lugar”	136

Armando el Rompecabezas.....	140
Cuéntamelo Cantando.	143
Construyendo la Historia.....	152
Canto y Movimiento	155
Formando decenas.....	159
Siguiendo instrucciones	162
CAPÍTULO VI	
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
6.1 CONCLUSIONES	187
6.2 RECOMENDACIONES	190
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	192
ANEXOS	200
ANEXO A	201
ANEXO A-1	202
ANEXO A-2	209
ANEXO B	212
ANEXO B-1	213
ANEXO B-2	218
ANEXO C	223

LISTA DE CUADROS

Cuadro

1	COMPONENTES DE LA TEORÍA DE PIAGET	25
2	CLASIFICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS.....	37
3	POBLACIÓN EN ESTUDIO.....	96
4	ASPECTOS A OBSERVAR DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS A OBSERVAR.....	99
5	OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE.....	102
6	NIVEL DE INSTRUCCIÓN.....	104
7	AÑOS DE EXPERIENCIA.....	105
8	TALLER SOBRE ESTRATEGIAS LÚDICAS.....	106
9	LA ACTIVIDAD LÚDICA.....	107
10	ACTIVIDADES QUE PROMUEVE.....	108
11	LA ESTRATEGIA LÚDICA EN LA SOCIALIZACIÓN.....	109
12	LA ACTIVIDAD LÚDICA EN LA PERSONALIDAD.....	110
13	LOGROS CON ACTIVIDADES LÚDICAS.....	111
14	RELACIONES INTERPERSONALES.....	112
15	CARACTERÍSTICAS DE LA ACTIVIDAD LÚDICA.....	113
16	COMPONENTE LÚDICO COMO RECURSO ESTRATEGICO.....	114
17	EMPLEO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS.....	115
18	ASPECTOS PARA AUTOEVALUACIÓN.....	116
19	MATERIALES DIDÁCTICOS.....	117
20	DISPOSICIÓN PARA PARTICIPAR EN TALLERES.....	118
21	LISTA DE COTEJO APLICADA A LOS DOCENTES.....	120

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico

1	NIVEL DE INSTRUCCIÓN.....	104
2	AÑOS DE EXPERIENCIA.....	105
3	TALLER SOBRE ESTRATEGIAS LÚDICAS.....	106
4	LA ACTIVIDAD LÚDICA.....	107
5	ACTIVIDADES QUE PROMUEVE.....	108
6	LA ESTRATEGIA LÚDICA EN LA SOCIALIZACIÓN.....	109
7	LA ACTIVIDAD LÚDICA EN LA PERSONALIDAD.....	110
8	LOGROS CON ACTIVIDADES LÚDICAS.....	111
9	RELACIONES INTERPERSONALES.....	112
10	CARACTERÍSTICAS DE LA ACTIVIDAD LÚDICA.....	113
11	COMPONENTE LÚDICO COMO RECURSO ESTRATEGICO.....	114
12	EMPLEO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS.....	115
13	ASPECTOS PARA AUTOEVALUACIÓN.....	116
14	MATERIALES DIDÁCTICOS.....	117
15	DISPOSICIÓN PARA PARTICIPAR EN TALLERES.....	118

LISTA DE FIGURAS

Figura

1	Expectativas de la Teoría del Aprendizaje Cognoscitivo Social de Bandura.....	29
2	Determinismo recíproco.....	30
3	Proceso del Aprendizaje según Bandura.....	31
4	Formas que afectan el comportamiento humano.....	32
5	Influencia de los modelos de conducta.....	34
6	Componentes de la Estrategia de Enseñanza.....	36
7	Estrategias de Enseñanza según su uso.....	39
8	Estructura Curricular del Subsistema de Educación Primaria.....	59
9	Características que deben poseer el egresado y la egresada.....	63
10	Aspectos con que debe contar el o la docente.....	65
11	Pilares de la Educación Primaria Bolivariana.....	68
12	Los proyectos en manos de los docentes.....	75
13	Las Tipologías de conocimiento.....	81

INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas, desde una acepción de lo pedagógico para la enseñanza y socialización en los niños de Primer Grado del Nivel de Educación Primaria, se puede decir con fundamentación en las ideas de Motta (2004) "...que es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas" (p. 23), por ello, se dice que es el ambiente que rodea al niño en el salón o la escuela, y que sucede entre todos los actores de la vida escolar.

Elas son eficaces porque son creativas, participativas, flexibles, y por supuesto bajo la dirección de alguien que sirva de facilitador u orientador durante todo el proceso de su desarrollo, ya sea que se realicen en el aula o su entorno sociocultural de donde procede el niño; esto quiere decir, que se podría desarrollar la flexibilidad del pensamiento tomando en cuenta la participación de todos los sujetos, aspectos que se sujetan a principios de aprendizajes significativos a través de la comunicación y la socialización, porque con ellas se aprende a convivir, a coexistir a partir de valores individuales y colectivos, que generan diversas situaciones de manera espontánea como reír en clase, hacer una tarea en equipo, hablar con los docentes en espacios libres, entre otros. De ahí la importancia de los procedimientos que los docentes de Educación Primaria, específicamente los de Primer Grado, deben planificar para promover la comunicación y la socialización, construyendo de esta manera comunidades de diálogo y participación.

Bajo el enfoque de las actividades planteadas anteriormente, el Ministerio del Poder Popular para la Educación (2007) refiere en una propuesta de Currículo que: "...Se deben utilizar experiencias que permitan la integración de los aprendizajes, la formación en valores, la reflexión crítica, la identidad venezolana,

la creatividad y el trabajo liberador” (p. 65), por consiguiente, el propósito de la Educación según se establece en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999) es desarrollar la personalidad formando así un individuo capaz de desenvolverse en la vida, utilizando para ello actividades lúdicas, debido a que estimulan el aprendizaje y permiten incorporar a los niños a la participación activa en una competencia sana y divertida.

Sin embargo, según investigaciones que se han realizado en muchas escuelas se ha observado que los estudiantes de Primer Grado demuestran apatía, desánimo y una inadecuada conducta de agresividad, llanto y aislamiento que se manifiesta al desarrollar las actividades académicas en el aula, como es el caso del presente estudio. Se estima, que es producto de la práctica pedagógica, en vista que los docentes centran su acción educativa en repetir lo que dicen los textos y escribir en la pizarra largos contenidos, que seguramente conducirán al niño al desinterés. Asimismo, refieren ciertos antecedentes que demuestran una discontinuidad con respecto al nivel de Educación Inicial, donde las estrategias lúdicas, como el juego entre otros, son esenciales para el desarrollo físico-mental del niño, y se cree, en que se debe dar continuidad en Primer Grado, así como en todo el nivel de Educación Primaria.

Por ello, se recomienda trabajar desde la escuela con un procedimiento, las estrategias lúdicas, que sirva como medio para la interacción, integración y el fortalecimiento de valores, porque ellas tienen riqueza didáctica, estimulan capacidades y actitudes de cooperación, solidaridad, respeto, compañerismo, entre otros aspectos que tienen que ver con el proceso de socialización que se debe desarrollar en la escuela, como una metodología que contribuya a la comunicación y reforzamiento o consolidación de lo aprendido.

En el marco de las ideas expuestas, se proponen estrategias lúdicas para la enseñanza y socialización en los niños de Primer Grado de Educación Primaria. Estrategias como: “Palabras Encadenadas”, “Escarbando Sonidos”, “Cada cosa en

su lugar”, “Armando el Rompecabezas”, “Cuéntamelo Cantando”, “Fábulas Animadas”, “Construyendo la Historia”, “Canto y Movimiento”, “Formando Decenas y “Siguiendo Instrucciones”; las cuales están diseñadas para que el docente a partir de ellas pueda programar, organizar y ampliar sus clases.

Una vez aclarados los aspectos anteriores, a continuación se presentan los capítulos y diferentes contenidos que orientan este estudio:

Primer Capítulo, en el que se expone el problema. Este consta de planteamiento, objetivos y justificación de la investigación.

Segundo Capítulo, que trata el marco teórico; comprende los antecedentes, las fundamentaciones teóricas del problema y las bases legales que sustentan la investigación.

Tercer Capítulo, presenta el diseño metodológico de la investigación; donde se plantea el tipo y nivel de investigación empleada, población y muestra, técnicas e instrumentos junto a su validación y confiabilidad, por último se presenta la operacionalización de las variables.

Cuarto Capítulo, se expone la presentación y el análisis de los resultados; establece la tabulación y análisis de los datos recopilados a través de los instrumentos de investigación.

Quinto Capítulo, presenta la propuesta y aplicación de las estrategias lúdicas; fundamentadas en los ideales pedagógicos de Froebel, Piaget y Bandura.

Sexto Capítulo, en el que se plantean las conclusiones y recomendaciones obtenidas a través de la investigación; las mismas están cónsonas con las variables establecidas en los objetivos propuestos.

Finalmente, se hace constar la bibliografía y los anexos correspondientes que se han utilizado como referencia en el trabajo de investigación.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El Ministerio del Poder Popular para la Educación (2007) presenta como parte de su política educativa una propuesta de currículo, la cual aún no ha sido aprobada, sin embargo, es puesta en práctica en la mayoría de las escuelas del país, incluyendo la institución objeto de estudio. Por tal razón se considera, en la presente investigación sus diferentes componentes, donde se establecen las bases pedagógicas para que el docente con su iniciativa y creatividad proponga estrategias instruccionales cónsonas con las áreas de aprendizajes que se proponen, entre otros componentes, es decir, éstos procedimientos no son otra cosa que la búsqueda de alternativas coherentes no sólo con el área del conocimiento, sino también, con el medio en el cual está circunscrito el niño, sin obviar que éste tiene características que lo hacen diferente de los demás integrantes de su grupo en cada uno de los estadios de su personalidad. Por ello, el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene por finalidad incorporar valores y desarrollar actitudes en el niño, de manera que obtenga conceptos claros y amplios para lo cual se requiere el uso de estrategias que permitan desarrollar las capacidades para percibir, comprender, asociar, analizar e interpretar los conocimientos adquiridos, entre otros, para enfrentar su entorno.

Contrariamente a lo expresado hasta el presente, la realidad manifiesta (basándose en los postulados de Piaget) una debilidad entre el acomodamiento de la teoría que tienen los niños y su insuficiente destreza para relacionarlas con sus propias experiencias, de ahí que las diferentes áreas no sean consideradas por éstos una fuente de regocijo y recreación, y el escaso interés que manifiestan por estas indica la poca habilidad para desarrollar de modo intuitivo los

conocimientos, porque ellos crean pasos que se van formando cada momento más complejos, por razón de el entrenamiento valioso de la imaginación.

Más aún, los diferentes contenidos establecidos en las áreas de aprendizaje del Currículo del Nivel de Educación Primaria, se enseñan de forma tediosa y con limitado significado, cuestión que restringe el rendimiento de los niños. Esto se evidencia al instruir e imponer contenidos exageradamente amplios, alejados de su propio contexto. Al respecto Santamaría (citado por Albarrán, 2003), señala: “... los diferentes cursos se catalogan como demasiado descriptivos, con un marcado interés en los datos que en muchos casos son obsoletos, difíciles de retener, se da poca oportunidad de organizar ideas o pensar críticamente, alcanzar conclusiones, o elaborar juicios e interpretaciones propias”. (p. 97)

Ante estos elementos descritos anteriormente, se puede expresar que en la organización escolar existente, los procedimientos de enseñanza aplicados por muchos docentes, se basan en la exposición; y el procedimiento de enseñanza-aprendizaje es la memorización mecánica del contenido.

Las afirmaciones anteriores, en lo que atañe a la sistematización del proceso didáctico establece un ambiente de reserva y de inmovilidad al educando, quien al lograr entrar a la institución educativa, se obliga a dejar de lado sus experiencias personales, sentimientos, sueños, investigaciones, para consagrarse absolutamente a tomar de forma pasiva todo lo expuesto y prescrito por los docente; haciendo todo de modo semejante, o sea, los estudiantes se obligan a formarse a un mismo compás, es decir, con una idéntica técnica ya sea con los mismos libros u otro recursos didácticos, y con los mismos requerimientos de esfuerzo.

Por tanto, el ejercicio docente se obliga a estar respaldado en nuevas experiencias educativas de la vida escolar, que lleven a integrar educandos interactivos, en el quehacer didáctico.

En efecto, son numerosas las estrategias que puede emplear el docente en el aula de clases en pro del progreso del aprendizaje, comenzando con actividades individuales hasta las colectivas, por lo tanto, un buen comienzo para la enseñanza-aprendizaje debe requerir por parte del docente de una metodología dinámica, que ofrezca a los escolares actividades, experiencias y recursos materiales que desarrollen las estructuras fundamentales para la adquisición del conocimiento y la socialización.

De la misma forma, ante la importancia y dificultad de la transmisión de los conocimientos y formas de socialización, se hace necesario que los docentes elaboren e incorporen a su repertorio y empleen diversas estrategias, pero que dominen el proceso de las mismas y estén conscientes de que estas deben estar acorde con el nivel de los educandos, considerando además sus sentimientos y necesidades. Al respecto, Dorrego y García (1990), señalan que las estrategias didácticas implican una interrelación constante con los siguientes elementos: “...los objetivos, los contenidos, las características y conductas de entrada de los estudiantes, los medios instruccionales y la evaluación”. (p. 12)

Ante tal circunstancia, es necesario optar por la búsqueda de estrategias lúdicas debido a que están aceptadas socialmente, considerándose como una herramienta básica para la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Primer Grado. Esta realidad, según señala Paredes (2003), indica una estimación de la actividad lúdica como principio de construcción personal, salud física y mental; así las nuevas enseñanzas promueven la actividad lúdica al considerarlas una herramienta básica como medio de educación, maduración y aprendizaje, a la que los docentes no pueden ni deben renunciar.

Por consiguiente, las estrategias basadas en el componente lúdico como los juegos didácticos permiten e invitan al niño a la participación en forma entusiasta, creando condiciones, que le permiten la posibilidad de expresarse libre y espontáneamente, además de afianzar conceptos, adquirir destrezas y habilidades

para el desempeño del niño dentro de las áreas académicas. Asimismo, Torres (2002) expresa que esta estrategia "... favorece y estimula las cualidades morales en los niños como son: el dominio de sí mismo, la honradez, seguridad (...) el respeto por las reglas de juegos, la creatividad la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común...". (p. 289)

Por tal razón, desde la perspectiva educativa la estrategia lúdica se convierte en un poderoso método para el trabajo de conceptos, valores y socialización del niño, por tanto, el docente debe apropiarse de ellas y descubrir las capacidades que se desarrollan en su práctica. En un sentido más amplio se entiende por socialización cualquier procedimiento que sirva para comunicarse.

Resulta oportuno expresar, desde las ideas expuestas anteriormente, que el estudio que se pretende realizar sobre el tema de las estrategias lúdicas es de mucha relevancia, ya que ellas permiten al niño realizar sus actividades de manera flexible, aún cuando estas son dirigidas por los docentes, propician un clima de armonía y camaradería, donde la socialización es determinante en el desarrollo de los niños y de todos aquellos que la utilicen porque con ellas se construyen ideales, y además, se puede consolidar la comunicación.

Con relación a las implicaciones de lo planteado anteriormente, se ha tomado como objeto de investigación a la Unidad Educativa Nacional "Antonio José Sotillo", ubicada en la avenida municipal de la ciudad de Puerto La Cruz, Estado Anzoátegui. En la misma se evidenció, a través de observaciones realizadas en las aulas de Primer Grado, que los niños demuestran apatía, desánimo y una inadecuada conducta (agresividad, llanto y aislamiento) que se manifiesta, al docente desarrollar las actividades académicas en el aula. Asimismo, se pudo evidenciar que los docentes en su práctica pedagógica, centran su acción educativa en repetir lo que se dice en los textos, por consiguiente es notorio observar las pizarras con largos contenidos. Es evidente la

falta de estrategias innovadoras por parte del docente al momento de desarrollar las actividades, situación que podría estar generando en los niños desinterés.

Además, se pudo observar que no hay una articulación o secuencia con respecto al Nivel de Educación Inicial, ya que no existe una continuidad entre estos dos niveles (Nivel de Educación Inicial y Nivel de Educación Primaria, específicamente Primer Grado) debido a que no se utilizan estrategias lúdicas como medio esencial para el desarrollo físico-mental de los niños. Durante todas las observaciones realizadas, se pudo apreciar que los docentes quedan anclados al método tradicionalista.

Partiendo de lo anteriormente expuesto, la investigación tratará de dar respuestas a las siguientes interrogantes:

- ¿Qué actividades lúdicas utilizan los docentes de Primer Grado para el desarrollo de los conocimientos y la socialización?
- ¿Cuáles son las características de las estrategias lúdicas que emplea el docente de Primer Grado para la socialización del niño?
- ¿Las estrategias lúdicas contribuirán al aprendizaje y socialización en los estudiantes de Primer Grado de Educación Primaria?
- ¿Cómo se aplicarían las estrategias lúdicas diseñadas para mejorar la práctica docente?

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo General

Desarrollar estrategias lúdicas para la enseñanza y socialización en los niños de Primer Grado de Educación Primaria de la U.E.N “Antonio José Sotillo”, Puerto la Cruz, Estado Anzoátegui.

1.2.2 Objetivos Específicos

1. Diagnosticar la utilización de la actividad lúdica como estrategia básica para el desarrollo de los conocimientos y la socialización en los estudiantes de 1er grado.
2. Analizar las características de las estrategias lúdicas que emplea el docente para la socialización del niño.
3. Diseñar estrategias lúdicas que promuevan el aprendizaje y socialización en los estudiantes de Primer Grado de Educación Primaria.
4. Aplicar las estrategias lúdicas diseñadas, para mejorar la práctica docente.

1.3 JUSTIFICACION

La actividad lúdica, es una de las experiencias más agradables con la que cuenta el ser humano. Desde que se nace hasta que se tiene uso de la razón, ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí, que a los niños no debe privárseles del juego, entre otras formas lúdicas, porque con estos componentes desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen, sus intereses se centran en un aprendizaje, asimismo, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso del individuo.

Significa entonces, que las actividades lúdicas como estrategia básica para el desarrollo de los conocimientos y la socialización en el aula servirán para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia. Propiciará rasgos como: el dominio de sí mismo, seguridad, atención para estar

pendiente de entender las reglas y no estropearlas, reflexión, búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, curiosidad, iniciativa, imaginación y el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana, aspectos muy similares declarados por Torres (ob.cit) en su obra “Influencia del juego Infantil en el Desarrollo y Aprendizaje del Niño”, y que los investigadores comprobarán en el momento de realizarse la investigación.

En este sentido, la utilización de la estrategia lúdica que se propone, es determinante para el desarrollo de los conocimientos y la socialización en los estudiantes de Primer Grado, porque permite despertar en ellos mayor interés por aprender e indagar. Según Córdoba, (2008) expresa que actividades como estas permiten:

...elaborar situaciones sin presión, para que a la hora de afrontarlas en la realidad le sea más fácil y adaptativo. No obstante, no podemos obviar que, ofrece el escenario perfecto para disfrutar, sonreír y liberar endorfinas aspectos tan esenciales para fortalecer un sistema de defensa. (p. 5)

Hechas las consideraciones anteriores, se considera que la presente investigación es un valioso aporte a la pedagogía educativa, específicamente en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Primer Grado, debido a que las estrategias lúdicas podrían mejorar la visión clásica y rígida que mantienen las diferentes ciencias en los estudiantes. Se le atribuye el calificativo porque:

- Promueve la enseñanza.
- Se muestran fundamentos teóricos.
- Permite diagnosticar el conocimiento de los estudiantes.
- Presenta la estrategia lúdica como una estrategia factible y creativa para la enseñanza.
- Concede a los estudiantes la oportunidad de construir el conocimiento de manera creativa y activa.

A través de esta investigación, se demostrará la importancia del componente lúdico como estrategia metodológica dentro del proceso de enseñanza y socialización del niño de Primer Grado. Es evidente que la incorporación del juego, entre otras formas lúdicas en la dinámica cotidiana del aula responde a una valoración de lo lúdico como fuente de realización personal. Por consiguiente, la presente investigación es relevante, ya que es importante la contribución de esta herramienta como medio de enseñanza al efectivo desarrollo global e integral del niño.

Por su parte Chaten (citado por Figueroa 2012), comenta sobre la estrategia lúdica que:

...le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él, como lo son las actividades para los adultos.

No se debería decir de un niño, que solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego. Su juego, le permite experimentar potencialidades, desarrollar habilidades y destrezas, aprender aptitudes y actitudes. Si el niño desarrolla de esta manera las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado es aquél que juega más. Entonces, mientras más oportunidades tengan un niño para jugar durante su infancia aumenta las posibilidades de interactuar con el medio que los rodea y así podrá enriquecerse, producto de su propia experiencia vivencial (p. 89).

Es evidente entonces, que la planificación instruccional de actividades lúdicas generaría un aprendizaje social a través del cual, el niño compartiría; seguiría reglas, respetaría turnos, crearía su propia disciplina; aspectos que se consideran necesarios validar a través de la presente investigación a fin de demostrar su eficacia en el desarrollo de la enseñanza- aprendizaje y socialización de los niños de Primer Grado.

Bruner (1984), considera el marco lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizaje previo y la estimulación para adquirir seguridad en

dominios nuevos. Según este autor es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.

En el marco de las ideas planteadas anteriormente, se puede expresar que el niño al no realizar estrategias lúdicas, pierde la mitad de su vida. No tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje, será un ser carente de autoestima y autonomía, ya que no puede decidir como emplear su tiempo. No podrá desarrollar las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones, pero sobre todo, no puede ser obligado a participar en el desarrollo de las actividades lúdicas; porque al participar en ellas se debe hacer de manera espontánea y autónoma, como una decisión personal, pero en cuanto desaparece la pasión, el deseo y la libre elección, el juego deja de ser tal, languidece y muere.

En este propósito, el presente trabajo de investigación pretende promover el desarrollo integral de los niños en edad escolar (Primer Grado) a través de la práctica con estrategias lúdicas y su adaptación como metodología de enseñanza en espacios de aprendizajes del aula escolar, ya que ellas son la clave fundamental en la infancia, por cuanto, facilitan que el individuo aprenda a desenvolverse en el entorno, internalice normas y costumbres de la sociedad a la que pertenece, para de esta forma, iniciar su proceso de socialización e interacción con el medio.

Desde estas ideas precedentes, se propone diseñar estrategias lúdicas que promuevan el aprendizaje significativo en los estudiantes de Primer Grado de Educación Primaria para la enseñanza de los diferentes contenidos de las áreas de aprendizaje. El impulso de este estudio aportaría al educando un nuevo elemento en materia de enseñanza-aprendizaje, ya que se podría utilizar el componente lúdico como una estrategia factible y creativa que permita a los estudiantes, como

dice Córdoba (2008), la oportunidad de construir el conocimiento, y se podría decir también de la socialización.

Finalmente, otro asunto significativo a reflexionar, es que la investigación que se plantea puede ser utilizada como antecedente a otras y permitirá ampliar los límites de los contextos de aprendizaje a diferentes ámbitos de la labor profesional y del desarrollo social y personal, por cuanto, los resultados que se obtengan se pueden aprovechar de insumo para renovar, fortalecer y/o cambiar las estrategias que se utilizan para la enseñanza y socialización del niño.

CAPITULO II

MARCO TEORÍCO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Las estrategias lúdicas, a través de los tiempos ha sido objeto de gran preocupación y estudio. Muchas teorías clásicas acerca de ellas a principios de siglo, trataron en su mayoría el significado de la misma, considerándolas un factor determinante en el desarrollo del niño. Por ello, con previa revisión de materiales bibliográficos, se da a conocer los siguientes trabajos investigativos que servirán como elemento de juicio para establecer líneas base de información en el presente proyecto. Estos estudios exponen lo siguiente:

Pérez (2010) en su investigación titulada “La actividad lúdica en el interaprendizaje de las niñas de segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa Experimental “Pedro Fermín Cevallos” del Cantón Ambato, durante el año lectivo 2009 – 2010, tuvo como objetivo principal: Analizar la incidencia de la actividad lúdica en el mejoramiento del proceso de interaprendizaje de las niñas del segundo año de Educación Básica en la institución mencionada anteriormente.

El autor antes mencionado, al finalizar su investigación concluye que la mayoría de las docentes utilizan diferentes Técnicas de Actividades Lúdicas para el desempeño escolar de los estudiantes, pero es necesario implementar una gama de técnicas, estrategias y argumentos para un mejor desarrollo en el proceso enseñanza-aprendizaje.

El propósito de este estudio es crear en cada uno de los niños de la U. E. E. “Pedro Fermín Cevallos” un proyecto de vida que se base en las experiencias vividas con la comunidad, con la vivencia de valores y con la presencia de la

lúdica y el juego como recurso didáctico y facilitador de todos los procesos que regulan la formación de una persona dentro de cualquier ambiente.

De esta investigación, se seleccionará la lúdica como recurso didáctico indispensable para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, tomando como base la experiencia del goce por las actividades que se realizan a diario. Con sus componentes se orientará la presente investigación haciendo énfasis en la edad escolar y particularmente en el Primer Grado de Educación Primaria.

Por otra parte, Contreras (2009) realizó una tesis titulada “Estrategias lúdicas para mejorar el nivel motivacional y la interacción de los estudiantes del 4º grado” de la I.E Rafael Núñez, cuyo objeto fue Mejorar el nivel motivacional y la interacción de los estudiantes del grado 4º B de la Institución antes mencionada, utilizando la lúdica como estrategia pedagógica, a fin de optimizar su proceso de enseñanza aprendizaje.

Cabe destacar, que Contreras consideró en esta investigación un estudio etnográfico – cualitativo, el cual constituye un método útil en la identificación, análisis y solución de múltiples problemas de la Educación. Este método es una forma de investigación colectiva que se realiza en el contexto de los hechos sociales con la participación de las personas implicadas en la situación, aunque no sean investigadores.

El referido autor, concluye que a través de las actividades lúdicas se puede mejorar el nivel motivacional y la interacción de los estudiantes de 4º grado sección “B” de la Institución Educativa “Rafael Núñez”, utilizando la risa, el canto, los juegos y todo aquello que les genere simpatía por el estudio como estrategia pedagógica, a fin de optimizar su proceso de enseñanza aprendizaje.

Los elementos teóricos que se mencionan en la investigación de Contreras acerca de la lúdica, serán también de mucha utilidad en el presente estudio para

aclarar la confusión existente acerca del término, y por otro lado, ayudará a precisar los diferentes criterios que se tienen acerca de las formas lúdicas; sus características, tipos, entre otros aspectos de importancia dignos de consideración.

Asimismo, Granados y otros (2009) realizaron un estudio que tuvo como Título “El juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los estudiantes de la segunda etapa de Educación Básica”, estuvo centrado en determinar la importancia que poseen los juegos como estrategias de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en la segunda etapa de Educación Básica.

La investigación fue de tipo experimental y los resultados permitieron afirmar que las docentes no elaboran una planificación previa de las estrategias a aplicar. Las actividades realizadas por los niños son poco asistidas u orientadas por las docentes; aspectos que propiciaron la elaboración de juegos pedagógicos que permitieran lograr en los niños el desarrollo del pensamiento lógico-matemático.

Granados y otros (ob.cit) llegaron a la siguiente conclusión, las actividades ya mencionadas son aplicadas en forma dinámica, las mismas contribuyen al logro de un aprendizaje exitoso en los estudiantes, de tal forma que los docentes pueden apoyarse en los juegos como una herramienta eficaz de aprender la matemática, dejando atrás métodos tediosos.

La precedente investigación, se relaciona con el estudio que se realiza porque los procedimientos ejecutados por algunos docentes son monótonos y tradicionalistas, los cuales no permiten despertar el interés y la motivación en los estudiantes hacia el estudio de las áreas de aprendizaje.

De este modo, se establece el juego como recurso de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo del conocimiento y el proceso de socialización en

los niños, situación que es relevante para el presente estudio debido a que el juego es una forma lúdica determinante en el desarrollo del niño.

De igual manera, Mercado (2004), realizó una investigación titulada "Modelos de estrategias lúdicas en el área educativa". El objetivo general de la misma, consistió en determinar los problemas de aprendizaje que se generan en los niños como consecuencia de la desmotivación y desinterés por el aprendizaje individual y grupal dentro de un aula determinada; la metodología utilizada para tal fin fue documental. Con respecto a la población, la misma quedó estructurada por 25 niños de Educación Primaria, y se aplicó una lista de observación para recolectar los datos.

Los resultados arrojaron que los niños con problemas de aprendizaje, se deben principalmente al aislamiento que ellos generan por falta de instrumentos, estrategias didácticas y lúdicas, que el docente debe impartir dentro de su pedagogía, lo cual, incide directamente en la formación y personalidad del niño dentro del aula, afectando su desarrollo de aprendizaje y su integración grupal y social. Situación que contribuirá al momento de diseñarse los instrumentos que se elaborarán para aplicarlos a la población en estudio porque se relaciona con la práctica lúdica por parte de los docentes de Educación Primaria.

Otro antecedente, es el de Garrios y Fulcado (2004), quienes realizaron una investigación titulada "Juegos Lúdicos". El objetivo general de la investigación fue determinar las diferentes situaciones que se presentan cuando el niño juega, específicamente sus causas e influencia. Para tal fin, la metodología utilizada fue descriptiva, con un diseño no experimental.

Los resultados revelaron que en aquellas escuelas donde se aplican los juegos lúdicos, el desarrollo cognitivo relacionándolo con los contenidos de aprendizaje, es captado de manera más rápida y segura en el crecimiento de sus conocimientos, permitiendo de esta manera la socialización entre los niños en un aula determinada; procesos que se relacionan y aportarán elementos teóricos a la

presente investigación, debido a que las estrategias lúdicas están dirigidas al desarrollo del conocimiento y al proceso socializador.

Finalmente, Castillo y otros (2003), realizaron una investigación titulada “El juego como estrategia didáctica en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la Primera Etapa de Educación Básica de la Unidad Educativa Nacional “Dr. Francisco Mendoza”, Caracas, Distrito Capital. El objetivo general consistió en “Analizar el efecto de las estrategias didácticas lúdicas sobre el aprendizaje de las y los estudiantes de la I Etapa de Educación Básica de la U.E.N. “Dr. Francisco Mendoza”, Caracas.

El procedimiento utilizado en la anterior investigación, consistió en la búsqueda de información, revisión bibliográfica y documental e interpretación de teoría que sustentaron el tema en estudio. Luego de analizarse la información recolectada se obtuvo los siguientes resultados: que el juego, como actividad lúdica, constituye un elemento fundamental en el desarrollo integral del niño, y no son aprovechadas en su totalidad por los docentes, como recursos en sus actividades pedagógicas. Sobre la base de esta necesidad se recomienda estimular más al docente en el uso de las estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje y brindarle al estudiante la posibilidad de aprender y compartir a través del placer que produce el juego.

De la investigación planteada anteriormente, se seleccionarán elementos teóricos necesarios para construir el Marco Teórico del presente estudio, debido a que se considera en ella los componentes de Educación Primaria y otras teorías relacionadas con el uso de los componentes lúdicos en la enseñanza-aprendizaje, con el fin de ofrecerle al niño la posibilidad de aprender y compartir con una actividad diferente que le haga sentir placer.

2.2 BASES TEÓRICAS

Las concepciones teóricas en las que se sustenta la presente investigación, son las siguientes: la concepción de Friedrich Froebel, las ideas Piagetianas y los ideales pedagógicos de Bandura; quienes refieren principios fundamentales relacionados con las actividades lúdicas, que se manifiestan en los niños de edad infantil y escolar.

2.2.1 Pedagogía de Froebel Friedrich

Froebel, según documentos consultados, que se plantearán más adelante, fue un psicólogo que se preocupó en establecer a nivel educativo las actividades lúdicas, de manera muy especial el juego, porque puede ser empleado como una estrategia para motivar a los niños, en la adquisición de conocimientos y el desarrollo de procesos socializadores que pueden conducir a su evolución física y mental. En lo que sigue, se establecerán supuestos de este legado ofrecido a la Educación.

Froebel (1826 citado por Heiland, 1982) expresa su pedagogía en su obra principal titulada “La educación del hombre”, al decir:

En todo ser reposa, actúa y reina un principio divino, Dios... Todas las cosas existen en virtud de ese principio divino que actúa en ellas y constituye su esencia. El destino y la vocación de todas las cosas es reproducir en sí su esencia, es decir el principio divino, lo divino, y también proclamar y revelar a Dios, en lo externo y a través de lo precedero. La vocación y el destino específicos del hombre, como ser sensitivo y racional, es traducir su esencia, el principio divino, o sea Dios, y su destino y vocación en conciencia plena, conocimiento vivo y percepción clara, y también ejercitar y proclamar esto en su propia vida con autodeterminación y libertad. Incumbe a la educación estimular y encauzar al hombre como ser consciente, pensante y sensitivo, a fin de que con conciencia y arbitrio plenos reproduzca la ley interior y el principio divino, y además facilitarle los medios de lograrlo. (pág. 2 y siguientes).

Prácticamente, la anterior cita contiene las bases sólidas de las ideas pedagógicas de Froebel, fijándose en que los niños tienen dignidad, por tanto, deben ser tratados por sus docentes, en un clima que les brinde autonomía; ellos en esta teoría se vislumbran como unos guías, un amigo fiel, experimentado conocedor del desarrollo de los individuos que propone la actividad, pero deja libertad para que se ejecute. Se podría añadir además, que la teoría de Froebel, sirve de base al nivel de Educación Inicial, y también se puede extender hasta el Nivel de Educación Primaria que se estudia, pues su material didáctico, representa el programa más eficaz y completo de estimulación pedagógica de los niños a través del juego.

Desde los anteriores planteamientos y de acuerdo con la Heiland (1982) la teoría educativa de Froebel:

...tiene un fundamento cristiano no dogmático; su pedagogía lúdica del kindergarten pone de relieve la comunión entre el adulto y el niño a través del juego, y la función didáctica de los materiales y “objetos naturales”: mostrar sus estructuras y sus leyes. El pedagogo Friedrich Fröbel se apasionó durante toda su vida por las ciencias naturales, en particular la mineralogía y la cristalografía. (p. 2)

Por otro lado, el autor del documento que cita al teórico Froebel en este espacio, refiere que una de las fuentes que sirvió de fundamento para inspirar a Froebel en la construcción de su pensamiento son las ideas de Pestalozzi, que se concentraban metódicamente en lo siguiente:

El objetivo pedagógico de Pestalozzi es mejorar las condiciones de vida de las capas bajas de la población, estimulando pedagógicamente las “fuerzas” (elementos) y la “naturaleza” de todo ser humano, en particular los más desfavorecidos. El ser humano debe ser autónomo mediante la “actividad personal” (...) Esta evolución de las fuerzas se lleva a cabo de manera “categorial”. La fuerza debe estar unida a contenidos y poder entenderlos para que

se vayan construyendo en el ser humano los conceptos fundamentales y las categorías del conocimiento y comprensión de la realidad.

...Este desarrollo categorial se ve estimulado y orientado metódicamente por la educación. Para Pestalozzi, el mejor medio de lograr este desarrollo categorial es ejercer una influencia metódica en el niño. En todo ser humano, en todo niño, existen tres fuerzas básicas: la fuerza “perceptiva”, y “cognitiva” (aptitud lingüística y cognoscitiva); la fuerza de las “destrezas” (dominio corporal, habilidad manual); y la fuerza de lo “moral y religioso” (comportamiento social y moral). Estas tres fuerzas básicas conforman la “naturaleza” del hombre, son lo “elemental”, pero no pueden desarrollarse de modo óptimo por sí mismas, sino que precisan de estímulos mediante la educación, la enseñanza y el “método”... En su obra *Buch der Mütter* [Libro de las madres] (1805) esboza Pestalozzi un programa de formación categorial que, tomando como base el cariño materno, estimula al niño pequeño a que capte el entorno, a fin de despertar y fomentar las fuerzas básicas del niño, los elementos de la existencia humana. (p. 3)

Realmente, no existe gran diferencia en las ideas planteadas anteriormente, o sea, entre lo que pensaba Froebel y las ideas de Pestalozzi, mejor aún se confirma cada cosa que se ha venido planteando, por eso se puede expresar que Froebel en todas las fases de su vida y su quehacer se muestra deslumbrado con esa metodología, aunque la analiza e interpreta de forma independiente, dando otras posibles ideas prácticas que beneficiarían a los párvulos; como las que se proponen en la presente investigación, porque son estrategias lúdicas que permiten crear una atmósfera en el aula que motiva al niño a continuar en la clase, pues los mantiene motivado, o sea, les estimula a aprender de una manera constructiva y creativa.

Heiland (1982) refiriéndose a los ideales educativos de Froebel, expresa que sus principios claves giran alrededor de:

- El amor une a los semejantes.
- La enseñanza-aprendizaje debe desarrollarse familiarmente, sin ninguna distinción entre los niños.

- Una atmósfera de confianza debe impregnar tanto a la familia, como el ambiente de la escuela para que los párvulos se sientan a gusto.
- Los métodos pedagógicos aplicados deben ser globales, ya que a través de ellos, se relaciona lo cognoscitivo e intelectual a la educación física y manual, y a los aspectos sociales y religiosos; prácticamente “cabeza”, “mano” y “corazón”, como lo manifiesta Pestalozzi, donde también se abarca las facultades físicas del hombre, ya que incluye aspectos de formación práctica.
- El programa de estudios debe comprender períodos de juegos, deportes y construcción, entre otros.
- Los niños pueden trabajar en el campo u otros espacios utilizables en los alrededores de la escuela, con la intención de satisfacer las necesidades más urgentes.
- La práctica educativa es “científica”, o sea, una empresa sistemática.

Según la información planteada anteriormente, éstos supuestos se experimentaron en Keilhau, y son para Fröbel un modelo educación esférica para unificar la educación elemental y la ciencia. Al respecto refiere Heiland (1982) “Esto se logra si la enseñanza abarca todas las facetas (fuerzas) del hombre y si al mismo tiempo recurre a la conciencia del alumno”. (p. 7). Sobre todo las actividades lúdicas, de manera muy especial el juego, la música y otras manifestaciones culturales como estrategia pedagógica, donde se tomen en cuenta las diferencias individuales de los párvulos, entre otros aspectos de su desarrollo emocional, biológico e intelectual porque por medio del juego el niño logra exteriorizarse.

En efecto, la pedagogía que propone Fröbel de acuerdo con Heiland (1982), tiene:

...tres ejes de actividad: como punto central el juego con los “dones” y “ocupaciones”. Junto con éstos se realizan los “juegos cinéticos” como carreras, bailes, rondas y representaciones, en los que se esbozan figuras en movimiento, sin material lúdico. El tercer componente es la “jardinería”, que permite al niño vivir la evolución de una planta, ver cómo nace, crece y florece y cómo los

cuidados que se le proporcionan les permiten crecer. Así, el niño pequeño se descubre a sí mismo en la naturaleza como en un espejo. En elemento esencial en las actividades... son los materiales: objetos simples como balones, bolas, cubos, bastones. Fröbel articula este sistema de recursos lúdicos en: cuerpos, superficies, líneas y puntos. Describe su interrelación separando los cuatro tipos de material (análisis) y recombinándolos (síntesis). Parte de la unidad (la esfera) y a través de material cada vez más articulado y desmontable llega a la perla, comparable a un punto, y vuelve a la estructura esférica. Todo esto debe hacer visible el cosmos, la creación mediante la construcción, de modo que el niño conozca “haciendo” las estructuras elementales de la realidad de manera difuminada y al mismo tiempo evidente. (p. 12)

Esta concepción es muy importante en la investigación, porque Primer Grado es una continuación del nivel de Educación Inicial, donde la actividad lúdica es una base esencial en el desarrollo físico y mental del niño. Además, los docentes de este grado deben reforzar sus actividades diarias de clase a través de actividades lúdicas y no quedar inmerso en métodos tradicionalistas.

2.2.2 Teoría Piagetiana

Otra de las teorías que se propone como enlace en la investigación que se realiza, es la denominada Psicología del Desarrollo Cognoscitivo de Piaget, a través de ella, el teórico logró en su tiempo muchos avances que poco a poco se fueron perfeccionando por sus seguidores, sirva este preámbulo para plantear sus ideas y como se relacionan con la presente investigación; pues es un tema importante a nivel del Subsistema Universitario que todos deben saber.

Piaget (citado por Shaffer y Kipp, 2007) fundamenta su teoría originalmente en conceptos, como: esquemas (variantes) que simbolizan mecanismos que permiten acomodar la capacidad de entender; funciones (invariantes) son procesos intelectuales compartidos por los individuos, comprende el procedimiento de organización de una estructura cognitiva, y además, el proceso de adaptación que representa el acomodo que se corresponde formar a la luz de una nueva información.

Shaffer y Kipp (2007), refieren los conceptos planteados anteriormente, pero se han modificado algunos detalles y ajustado aspectos que se vinculan con la investigación que se realiza, lo hace de la siguiente manera:

Cuadro Nro. 01. Componentes de la Teoría de Piaget.

INICIO	CONCEPTO PIAGETIANO	DEFINICIÓN	EJEMPLO
	Equilibrio	Armonía entre los esquemas personales y la experiencia.	El niño en primer grado contempla situaciones de la realidad.
	Asimilación	Para adaptarse a la nueva experiencia el niño la interpreta a partir de sus esquemas disponibles	Cuando el docente explica al niño como se arma un rompecabezas, entre otras formas lúdicas.
	Acomodación	El niño modifica sus esquemas para explicar mejor una nueva y desconcertante experiencia	El niño de Primero siente un conflicto o desequilibrio, puede inventar un personaje con una acomodación exacta para el equilibrio.
	Organización	El niño reestructura sus esquemas para formar estructuras nuevas y de mayor complejidad	El niño forma un esquema jerárquico constituido por una clase supraordenada.
FIN			

De todos los elementos establecidos anteriormente, se ha seleccionado el proceso de asimilación para indagar sobre él, porque tiene características muy particulares con el estudio que se realiza, específicamente al modo en que un

organismo se enfrenta a un estímulo del entorno. (www.psicopedagogia.com/articulos/?articulo=379)

Respecto a la asimilación y las actividades lúdicas, se sitúan las actividades como una asimilación funcional, al respecto se expresa:

La asimilación reproductiva se refiere a la acción de imitarse a sí mismo como producto del propio funcionamiento del organismo, es decir lo mismo que un órgano tiene necesidad de alimento, es que este es solicitado por él en la medida en que se ejercita, cada actividad mental, tiene necesidad para desarrollarse de ser alimentada por un constante aporte exterior, solo que puramente funcional y no material. (<http://gren-yarit-miblogcreativo.blogspot.com/2011/05/la-actividad-ludica-como-estrategia.html>)

Se puede inferir de los planteamientos anteriores que la actividad lúdica es fundamental para el desarrollo funcional, estructural como afectivo de los niños de la primera infancia y se considera necesaria también para Primer Grado y demás grados de Educación Primaria, entre otros niveles y modalidades del Sistema Educativo Bolivariano. Piaget, expresa sobre ellas suficiente contenido explicativo de este tema.

Fernández, (s.f) explica desde las ideas de Piaget que:

...el juego se hace posible merced a la disociación entre la asimilación y la acomodación y a la subordinación de la acomodación respecto de la asimilación. Esto sitúa a las conductas alejadas de la adaptación a lo real y con un efecto deformante (característico de la asimilación más o menos pura) y ligadas al egocentrismo que prevalece en las primeras fases del desarrollo. (p. 6)

Las ideas anteriores respecto al juego y los procesos del desarrollo constructivo planteado por el teórico Piaget, son muy claras, por tanto, no se puede aceptar en ninguna manera al juego como una función aislada pues se

puede vincular al pensamiento, cuestión que es confirmada por Fernández (ob. cit) al expresar: “el juego y sus intermediarios, se hallan ligados a la totalidad del pensamiento”, tanto será así, que en palabras de Piaget (citado por Fernández, ob. cit) se confirma el asunto cuando dice sobre quien practica lo lúdico “...haciendo participar como asimilador a esta imaginación creadora que permanecerá como motor de todo pensamiento ulterior y aun de la razón.” (p. 6)

Sobre las bases de las ideas expuestas hasta aquí, se puede expresar que el conocimiento que se adquiere desde la teoría que se estudia en este espacio, resulta del equilibrio que se obtiene entre la asimilación y la acomodación, pero además, se puede decir que en los niños predomina la imitación que conduce a mantener los procesos por sí misma.

2.2.2.1 Clasificación piagetiana del juego.

Existen muchas clasificaciones de las actividades lúdicas en forma de juegos u otras manifestaciones, pero Piaget (citado por Gómez, González, Moreno y Naranjo, 1986) refiere en su obra titulada “La formación del Símbolo en el Niño”, que el juego presenta varias formas durante el desarrollo del niño, a saber: Juegos de ejercicios, juegos simbólicos y juegos con normas o regladas, a continuación se presentan algunos juegos que realizan los niños según la clasificación que propone Piaget:

Juegos de ejercicios o juegos motores

- Buscar y tomarse un pie.
- Mirar una y otra mano.
- Juntar y separar las manos.
- Lanzar piedras o tacos.
- Enhebrar cuentas.
- Apilar bloques, entre otros.

Juegos Simbólicos

- Jugar a las visitas.
- Jugar al doctor.
- Juegos de construcción caracterizados por la utilización de cubos, bloques, ladrillos, entre otros materiales.
- Y otras escenas o representación de roles.

Juegos de reglas

Refiere Gómez y otros. (1986) que estas actividades se dividen en dos, la primera está relacionada con la combinación sensoriomotoras, por ejemplo: El gato y el ratón, trompo, metras, ladrón y policía, la semana, cero contra cero, entre otros., y la segunda se corresponde con procesos intelectuales, como: Damas, ajedrez, cartas, dominó, entre otros juegos.

Los autores reseñados anteriormente, expresan sobre los juegos de ejercicios que no encierran ningún simbolismo, ni técnica lúdica, por otro lado, explica que los juegos simbólicos se caracterizan mediante la imitación, o sea, el niño/niña escenifican situaciones de la vida real transformándolas, se puede expresar que este tipo de juego se encuentra ubicado en el período de pensamiento representativo dominante entre los dos, tres, seis y siete años, así que será el tipo de juego que se seleccionará para implementarlo en el estudio junto con algunos juegos reglados, acerca de estos últimos expresa Gómez y otros. (1986; 210) que el juego de reglas aparece en el segundo estadio (4 a 7 años), pero principalmente en los años de edad escolar, propios según Piaget del período denominado por él como las operaciones concretas.

Finalmente, se puede expresar que el juego ayuda a reforzar los conocimientos y los procesos de la socialización en los niños. Un caso particular de este planteamiento lo constituye cuando el niño reproduce una situación de la

realidad, donde se desenvuelve a través de un juego porque le permite medir sus alcances y tener una idea de lo que puede adquirir o perder al usarlos.

2.2.3 Teoría del aprendizaje cognoscitivo social de Albert Bandura

Albert Bandura, es el teórico más representativo de la teoría del aprendizaje cognoscitivo social porque centra su teoría (en los años 1973-1977), en que las conductas que muestran las personas son aprendidas por la observación sea deliberadamente o inadvertidamente a través de la influencia, del ejemplo. Éste idealista, prácticamente estableció su teoría en base a 2 supuestos: La conducta humana es, en su mayoría, aprendida, no innata, y gran parte del aprendizaje es asociativo y simbólico; esto significa que están involucrados conceptos de refuerzo y observación, como se demostrará más adelante a medida que se vayan definiendo o conceptualizando los elementos de la teoría del aprendizaje por observación, vicario o modelado, como lo llaman algunos.

De los anteriores razonamientos, se puede definir la teoría de Bandura como aquella teoría del aprendizaje que pone de relieve la capacidad de aprender observando a un modelo o recibiendo instrucciones, sin la experiencia directa del sujeto, así lo afirma Schunk, (1997) de una manera más explícita, al expresar:

Al observar a los otros, la gente adquiere conocimientos, reglas, habilidades, estrategias, creencias y actitudes. También aprende acerca de la utilidad de diversos comportamientos fijándose en modelos y en las consecuencias de su proceder, y actúa de acuerdo con lo que cree que debe esperar como resultado de sus actos. (p. 33)

La siguiente figura expone la esencia de lo anteriormente expresado:

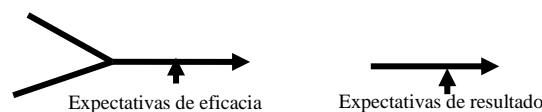


Figura 1. Expectativas de la Teoría del Aprendizaje Cognoscitivo Social de Bandura

Desde los anteriores razonamientos y modelo, Bandura propone el aprendizaje cognoscitivo social que contiene un modelo de determinismo recíproco, el aprendizaje por observación o aprendizaje vicario y la autoeficacia.

En cuanto al determinismo recíproco, a continuación se presenta un esquema que permitirá desarrollar esta idea.

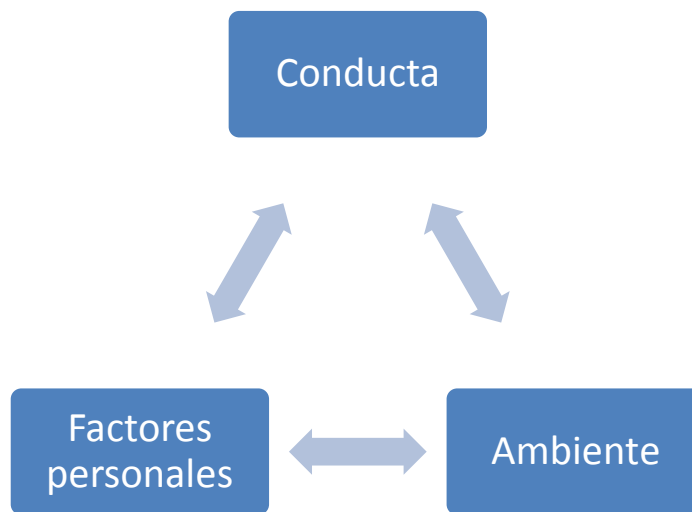


Figura 2. Determinismo recíproco

En la figura se observa, que la conducta es analizada por Bandura dentro de marco teórico de la reciprocidad trídica, en el cual tanto la conducta, los factores cognoscitivos y demás factores personales y las influencias ambientales operan en forma interactiva como determinantes recíprocos en el ser humano, dice el autor sobre ellos, que actúan juntos para producir los cambios psicológicos requeridos en el proceso de aprendizaje, se puede decir, en las ideas de Bandura (1987) que la conducta asume un papel excepcional en la forma en la que el individuo afecta a las situaciones las cuales a su vez determinarán sus pensamientos, emociones y conducta. Estas afirmaciones coinciden con las ideas de Rosenthal y Zimmerman (citado por Aragón, 2001), al decir que “según la perspectiva cognoscitiva social, el funcionamiento psicológico es consecuencia o

resultado de tres determinantes: persona, conducta y ambiente, los cuales están permanentemente en interacción recíproca”.

En cuanto al aprendizaje por observación, Bandura lo define como el proceso mediante el cual la conducta de un individuo se modifica como resultado de observar, escuchar o leer sobre la conducta de un modelo que puede ser real o simbólico. El autor refiere que este aprendizaje se establece a través del siguiente proceso:



Figura 3. Proceso del Aprendizaje según Bandura

El primer paso se refiere específicamente a prestar atención y percibir aspectos relevantes del comportamiento del modelo. El segundo, se refiere a la capacidad para codificar y almacenar en la memoria los eventos modelados. En ideas de Bandura, la codificación y el almacenamiento ocurren en 2 formatos: - Imágenes: que son abstracciones de los acontecimientos. -Representaciones verbales: se relaciona con el desarrollo del lenguaje porque las palabras tienden a evocar las imágenes correspondientes. El tercer paso sobre la reproducción motora, consiste en convertir en acción la observación recordada, esta es la fase donde el observador ejecuta las conductas que han sido modeladas. Tiene 4 pasos: Organización cognoscitiva de la respuesta. Iniciación guiada centralmente. Observación de la ejecución de la conducta. Emparejamiento de la acción con su concepto. Por último o paso final, se tiene a la motivación, cuestión que significa que se debe estar motivado para adoptar el comportamiento. La motivación puede venir de 3 fuentes distintas: por reforzamiento externo, reforzamiento vicario y autoreforzamiento.

Un ejemplo del aprendizaje observacional, es cuando en la telenovela se ve a una muchacha que es popular, admirada por los hombres y exitosa, entonces se piensa que si se es como ella tal vez también se sea popular y amada y luego se viste como ella, camina y hasta se habla como ella.

Cabe destacar, entre otros aspectos del Aprendizaje Cognoscitivo Social, a la autoeficacia. Definida por Bandura como las autoevaluaciones que hace el individuo sobre lo que se cree capaz de hacer, por ello, a continuación se presentan las siguientes formas que afectan el comportamiento humano.

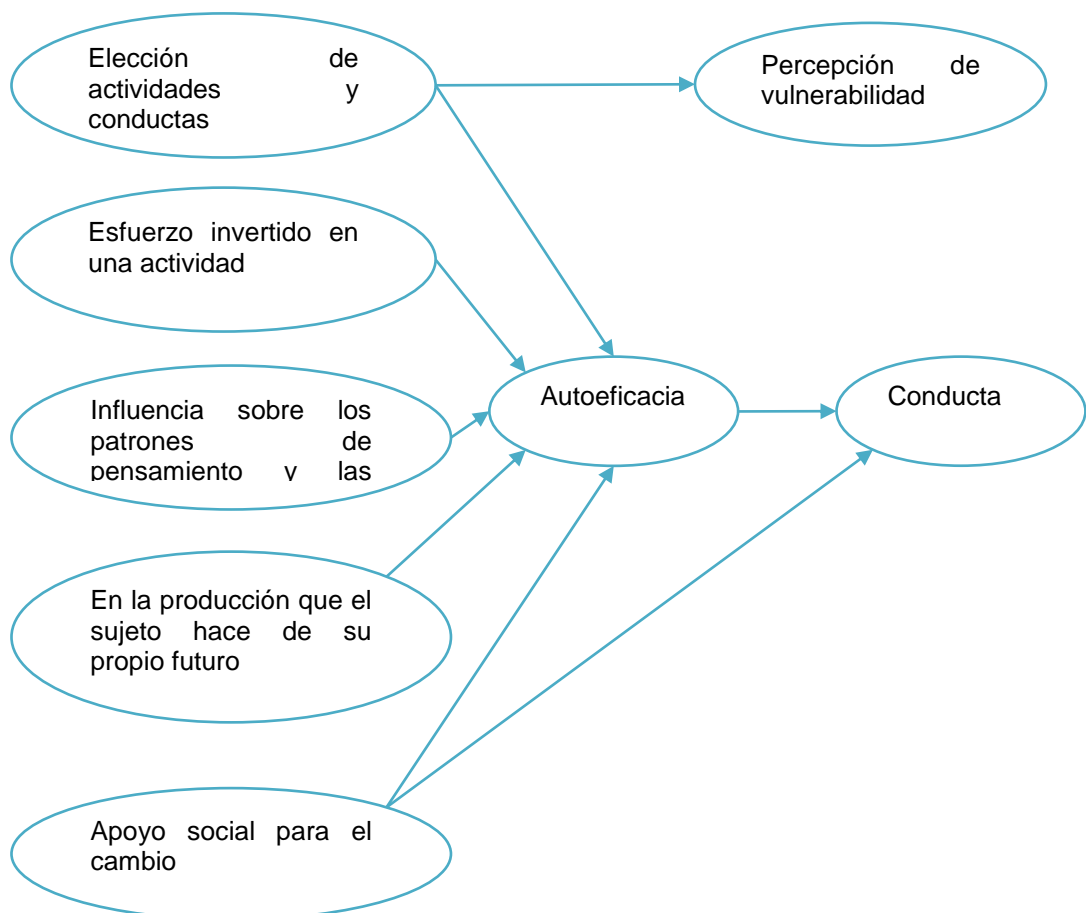


Figura 4. Formas en que afectan el comportamiento humano las creencias de autoeficacia, de acuerdo con las ideas de Bandura, 1987.

Se observa en el gráfico que la autoeficacia incluye en la elección de actividades y conductas, o sea, los individuos eligen actividades que pueden realizar eficientemente o las evitan si creen que no pueden hacerlas o se consideran totalmente ineficaces, por otro lado, la autoeficacia determina cuanto esfuerzo intervienen las personas en una actividad y cuan perseverantes serán estas frente a los obstáculos, pero eso sí, las creencias de autoeficacia débiles limitan el potencial del sujeto para fortalecer sus creencias de autoeficacia.

La influencia sobre los patrones de pensamiento y las reacciones emocionales son otra forma mediante la cual la autoeficacia afecta al comportamiento humano, esto significa que las personas de baja autoeficacia pueden considerar las actividades difíciles, lo cual ocasionará un alto grado de estrés, ansiedad y pensamientos negativos en cuanto a su desempeño, por lo contrario, un alto nivel de autoeficacia, brinda una mayor confianza y serenidad en el afrontamiento de tareas difíciles, y además, se tiene a la forma cuando se permite al sujeto ser un productor de su propio futuro, con retos que intensifiquen sus esfuerzos a pesar de experimentar bajos grados de estrés ante tareas difíciles y presentar una gran cantidad de intereses por actividades nuevas.

En definitiva, los logros de ejecución anterior constituyen la fuente de información de autoeficiencia mas importante, ya que se basan en experiencias de dominio real (Bandura, 1987), y se puede decir que el éxito repetido en determinadas tareas aumenta las evaluaciones positivas o por el contrario las disminuyen si son fracasos repetidos.

Respecto a las implicaciones educativas y al estudio que se realiza, este tipo de aprendizaje cognoscitivo social demuestra que los modelos de conducta (como los maestros, padres, entre otros) son muy influyentes y dan origen a un tipo de esquema de actuación como el siguiente:

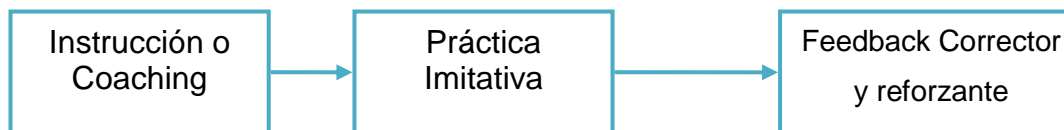


Figura 5. Influencia de los modelos de conducta

En los primeros años, padres y educadores son los modelos básicos a imitar; luego los “iguales” se convierten en los principales modelos, entendiendo por tales, las personas como el que aprende, de su misma edad, su mismo rango social, entre otras. Son muchos los ejemplos de cómo los niños observan e imitan a sus padres y docentes y aprenden de lo que les sucede a sus hermanos. Así, aprenden conductas socializantes: manejar los impulsos agresivos, prestar y compartir las cosas, entre otras situaciones, pero también conductas antisociales.

Es así, que el educando presta atención a los refuerzos que genera una conducta, ya sea propia o de un modelo (educador), luego codifica internamente la conducta modelada, posteriormente la reproduce, y al recibir refuerzo de esta, la incorpora como aprendizaje, como es el caso de las estrategias lúdicas que se proponen para este estudio donde los estudiantes representan los sujetos quienes realizan la observación de dicha conducta y cuya observación determina el aprendizaje, que adquiere del modelo, en el caso que se ocupa de los educadores o investigadores (as) que realizan la intervención didáctica o una conducta determinada que genera una convivencia basada en valores, igualdad, respeto y solidaridad que hacen un espacio de armonía en el aula para aprender y crecer.

En resumen se ve un modelo de conducta (ya sea por tv, cine, familia, educador, entre otros) y en base a las consecuencias que dicha conducta ha traído a la vida de dicho personaje se decide imitar el modelo o rechazo.

2.2.4 Estrategias de enseñanza

Según Mayer y Otros (citado por Díaz y Hernández, 1998) definen las estrategias de enseñanza, como: “procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva para promover el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes”. (p.141)

Desde estas ideas, se puede expresar que los docentes eficaces deben poseer conocimiento de un repertorio de técnicas de enseñanza que faciliten el aprendizaje de los estudiantes porque ellos poseen diferentes experiencias y aptitudes de aprendizaje.

Asimismo, se podría decir que esos procedimientos (las estrategias de enseñanza) comprenden la naturaleza, el alcance y secuencia de los acontecimientos que proporcionan la experiencia educacional, puesto que de ella depende la orientación y operatividad del proceso. (Berlach y Ely, citado por Díaz. y Hernández. G. 2002)

En lo que concierne al presente estudio, las estrategias lúdicas que se proponen son estrategias de enseñanza claves para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes porque poseen características de participación, imaginación, reflexión y dirección, aspectos esenciales para el desarrollo de los procesos de socialización. Su uso en las aulas de clase de Primer Grado en Educación Primaria por parte de los docentes acabaría por completo con la pasividad que transmite el uso de estrategias de enseñanza enfocada en métodos tradicionales, como estrategias prácticamente centradas en la memorización.

Queda claro que el uso de estrategias para cada momento de la clase es de gran importancia para el aprendizaje del estudiante, porque le creará un aprendizaje más significativo, y además implica una interrelación constante con

los elementos de la planificación, que a continuación serán considerados brevemente.

2.2.4.1 Criterios que deben considerarse en el momento de seleccionar una estrategia de enseñanza

Aclarado el punto sobre las estrategias de enseñanza en el apartado anterior, se hace importante destacar los aspectos que la envuelven, haciendo del conocimiento de no perder de vista que los mismos están íntimamente vinculados. De esta manera, las estrategias de enseñanza de acuerdo con Dorrego y García (1990) incluyen:

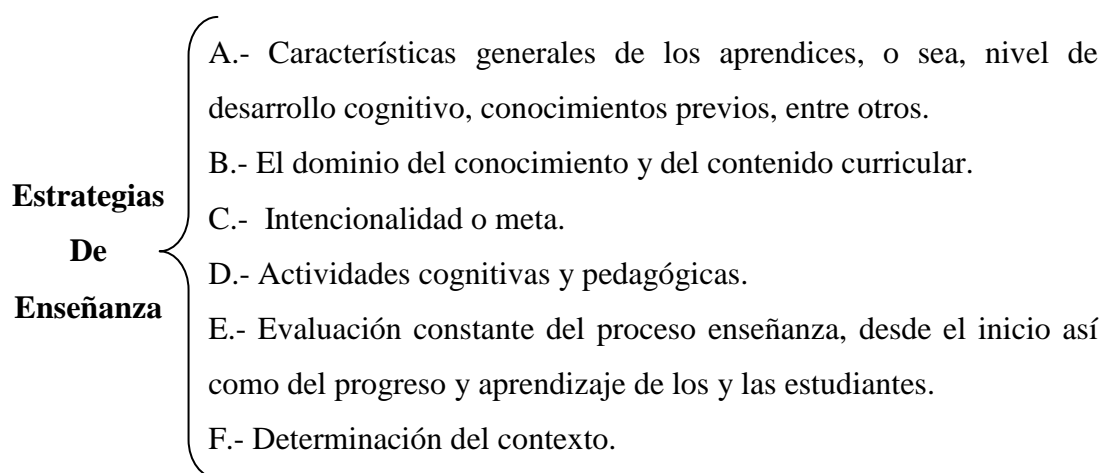


Figura 6. Componentes de la Estrategia de Enseñanza. Estrategias y Medios Instruccionales. (ob. cit.)

Tomando en consideración lo expresado anteriormente por la autora queda incuestionable que cuando se hace referencia a una estrategia de enseñanza, se está haciendo énfasis a principios psicopedagógicos que aportan los criterios que justifican la acción didáctica en el aula y la escuela.

De esta manera, cabe señalar que una realidad de enseñanza como la que se investiga, debería estar cónsona con cada uno de los aspectos tratados anteriormente, porque los procesos de enseñanza y aprendizaje se desarrollan con

estos principios pedagógicos; por ejemplo, en el caso de las estrategias lúdicas que desarrollan los docentes en estudio, deberían estar sujetas a las características de los niños de 6 a 7 años, por otro lado, a un objetivo, a un sistema de evaluación, recursos, entre otras situaciones como las que se señalan en el gráfico anterior, ello sería muestra de una enseñanza de calidad y eficiencia en la labor educativa.

2.2.4.2 Clasificación de las Estrategias

Existen muchas formas para clasificar las estrategias de enseñanza, sin embargo, se tomará la idea de Mc Keachie (1970), ya que establece varias dimensiones que conducen a clasificar las estrategias en dos tipos: aquellas centradas en el docente y las centradas en el estudiante, véase su establecimiento en el siguiente cuadro:

Cuadro N° 02. CLASIFICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS

Centradas en el alumno	Centradas en el docente
Determinadas por el grupo Énfasis en los cambios afectivos y actitudinales. Intento de desarrollar la capacidad de cohesión del grupo.	Determinadas por el docente Énfasis en el conocimiento. No se intenta desarrollar la cohesión del grupo.

Datos tomados de Estrategias y Medios Instruccionales (ob. cit.)

En estas ideas, se puede decir que las estrategias centradas en el docente son aquellas que requieren de la intervención del docente para promover el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes. En cuanto a las estrategias centradas en el estudiante, se deduce de las ideas expresadas en el cuadro anterior que son aquellas en donde los niños forman grupos de aprendizaje, o sea, como expresa Luzardo (2004) “el alumno es el centro del proceso de enseñanza y aprendizaje” (p. 31)

Los razonamientos anteriores permiten expresar que se puede estimular con actividades lúdicas, como las que se proponen en este estudio pues conducen

a la convivencia social, al trabajo en equipo porque permite a los niños estar en contacto directo, estimula la participación activa, entre otros, como el de promover el análisis crítico. En esta perspectiva, están las estrategias socializadas o grupos de trabajo y las estrategias individualizadas; en las primeras, refiere Luzardo (ob. cit.) “los estudiantes forman grupos de aprendizaje”, y en cuanto a las segundas expresa que “requieren de la actividad personal del alumno de acuerdo a sus intereses y tomando en cuenta sus aptitudes, actitudes y ritmo de trabajo, sin importar el tiempo requerido para cumplir con un determinado objetivo” (p. 10)

2.2.4.2.1 Clasificación de las estrategias de enseñanza, según su momento de uso y presentación en un episodio o secuencia de enseñanza-aprendizaje

En cuanto a la clasificación según su momento de uso y presentación, sería necesario aclarar que prácticamente se refiere a la estrategia de organización del contenido, porque permite la planificación de la enseñanza. Por tal razón, fundamentado en las ideas de Díaz y Hernández (2002:143-144), las estrategias se pueden clasificar según el momento de su uso y presentación en:

	<u>Definición</u>	<u>Características</u>	<u>Ejemplos</u>
Estrategias preinstruccionales	Son las que se utilizan al inicio de un proceso de enseñanza- aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Preparan al estudiante en relación al qué y cómo van a aprender. - Inciden en la activación o la generación de conocimientos y experiencias previas pertinentes. - Ubican en el contexto conceptual apropiado para que generen expectativas adecuadas. 	<p>Chistes</p> <p>Canciones</p> <p>Juegos</p> <p>Ilustraciones</p>
Estrategias Coinstruccionales	Son las que se desarrollan a lo largo del proceso de enseñanza- aprendizaje	Apoyan los contenidos curriculares durante el proceso mismo de enseñanza- aprendizaje.	<p>Creaciones</p> <p>Dramatizaciones</p> <p>Proyección de videos</p>
Estrategias postinstruccionales	Se presentan después del contenido que se ha de aprender y permiten al alumno formar una visión sistemática.	Permiten al alumno formar una visión sintética, integradora e incluso crítica de la materia. También valora su propio aprendizaje.	<p>Ilustración</p> <p>Dramatización</p> <p>Feed-Back</p>

Figura 7. Estrategias de Enseñanza según su uso Modificado de Estrategias Docentes para los Docentes (ob. cit.)

2.2.5 Estrategias Lúdicas

Antes de definir las estrategias lúdicas es necesario esclarecer el término ya que Bolívar (1998) señala que ellas no solo son juegos. El mismo refiere que hay que “reconocer que la lúdica no se reduce o agota en los juegos, que va más allá, trascendiéndolos, con una connotación general”. (p.8)

El autor anteriormente nombrado expresa que cuando hay este equivoco puede llevar a pensar a los educadores en que solamente ofrecerá a sus estudiantes la opción lúdica del juego, imposibilitando otras manifestaciones tan apetecidas por los niños.

Despejado el dilema de las estrategias lúdicas, Bolívar (ob. cit.) las define en definitiva como:

...una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa, entre otras (...) se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento (...) puede asegurarse, con base en lo expuesto, que la lúdica se expresa en actividades tan diferentes como el baile, el paseo, la observación de un partido de futbol, el jumping (saltar al vacío desde un puente, atado a una cuerda elástica) o leer poesía. (p. 12)

En este sentido, de acuerdo a lo planteado por Meré y otros. (2006):

La estrategia lúdica es una metodología de enseñanza aprendizaje de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores.(p. 21)

Fundamentado en las ideas anteriores y las ideas de Díaz (2000) cuando dice: “en la práctica lúdica se identifican dos componentes básicos”, se considera que las ideas se ramifican en dos vertientes, porque según la autora mencionada anteriormente expresa que existe el relacionado con la creación de situaciones imaginarias llevadas a la acción en un espacio de tiempo determinado; y el relacionado con la presencia de símbolos que identifican objetos o situaciones reales.

El primer componente (el encanto y el regocijo de la imaginación) “son sus propias determinaciones como facultad de pensamiento. En ella se contiene la fantasía que la diferencia de otras formas de representaciones concluidas como principio de realidad” (Díaz 2000). Esta acepción tiene implicaciones sobre el “aprender a convivir, a coexistir a partir de valores individuales y colectivos, es también ayudar a generar una comunidad escolar sensible, crítica y solidaria” (Motta 2004; p. 21).

En cuanto al segundo componente, se distinguen las siguientes formas de actividad lúdica: el juego, las manifestaciones artísticas y folklóricas, mascaradas y rituales, tal como se expuso al inicio de esta exposición. De acuerdo con Díaz (ob. cit.) todas estas formas contienen estructuras, características, clasificaciones, entre otros aspectos, de los cuales se realizarán breves descripciones más adelante.

En el caso del presente estudio, las estrategias lúdicas tendrán como objetivo principal estimular el interés en los niños y desarrollar actitudes positivas hacia el conocimiento, fomentando el compañerismo en la medida en que favorecen la posibilidad de aprender con los demás, acordar y cumplir normas sociales; porque la actividad lúdica es una estrategia básica que favorece el aprendizaje y la convivencia.

En el marco de las ideas anteriormente expuestas, se puede expresar que el conjunto de operaciones o tareas fundamentadas en la lúdica, son el ambiente o clima

que se produce cuando el docente enseña y el estudiante aprende, o sea, es de suponer que en esta relación docente/estudiante se establezcan diferentes situaciones, como por ejemplo: reír en la clase, realizar una actividad en equipo, conversar, llorar en clase, entre otras; cuestión que permite señalar que la actividad lúdica es atractiva y motivadora, captaría la atención de los niños hacia las diferentes materias específicamente en los estudiantes de Primer Grado.

2.2.5.1 Características de las estrategias lúdicas

Según Moreno (1999) las actividades lúdicas tienen las siguientes características:

- A. Participativas.
- B. Imaginativas o creativas
- C. Flexibles
- D. Dirigidas

En atención a estas características, a continuación se expondrá sobre ellas algunos aspectos que permiten identificar su carácter, en el momento de producirse, ya sea en cualquier momento de una clase o en el entorno que lo rodea.

2.2.5.1.1 Participativas

Fallas y Valverde (2000) la definen como: “una forma de trabajo en la que se procura la participación activa de todas las personas involucradas en el proceso de construcción y reconstrucción del conocimiento” (p. 22)

Por tanto, es necesario que los niños al participar en una estrategia lúdica reflexionen, opinen, entre otros aspectos sobre fenómenos, que convocan al grupo, en un ambiente imaginativo, participativo, flexible, dirigido, o sea, espacios para compartir sus experiencias.

Queda entendido de esta manera que la incorporación de aspectos lúdicos al proceso socioeducativo, específicamente en la realidad que se estudia, posibilitaría trabajar con poblaciones diversas, generando un ambiente flexible y entretenido para el aprendizaje de los niños de Primer Grado, ayudaría a disminuir las resistencias que puedan tener los estudiantes ante una temática, actividad o proceso que se requiera desarrollar, facilita el aprendizaje de los aspectos tratados en el espacio educativo y generaría la posibilidad de que los participantes exploren, piensen y practiquen diversas formas de expresión. (Precisiones Metodológico-Técnicas; 47)

En resumidas cuentas, después de un arduo trabajo de validación por expertos destacados de la Universidad Central de Venezuela, a continuación se presentan diferentes criterios que permiten analizar la característica participativa de las estrategias lúdicas, entre ellas están:

1. Mantienen o aumentan la motivación de los estudiantes.
2. Incentiva al estudiante para que se interese en recopilar el cúmulo de conocimiento popular presente en su entorno comunitario.
3. Permiten a los miembros del grupo a que se involucren en el proceso de aprendizaje, siendo corresponsables en su desarrollo.
4. Motivan a los niños a una identificación positiva con los contenidos de la materia haciendo el trabajo más congruente con la realidad social.
5. Estimulan el espíritu del trabajo en equipo.
6. Crea un ambiente relajado en la clase y más participativo donde los estudiantes mantienen una actitud activa y se enfrentan a las dificultades de manera positiva.

Esta característica será punto de referencia en el estudio, porque permitirá analizar las actividades lúdicas utilizadas por los docentes de Primer Grado, a fin de

caracterizarlas durante la práctica que hacen en la enseñanza y socialización de los niños.

2.2.5.1.2 Imaginativas o creativas

“Ser creativo significa combinar nuestros conocimientos con la imaginación”
(Ruggiero, citado por Iglesias, 1999)

Partiendo del supuesto anterior, se puede decir que la capacidad creativa existe en todos los individuos pensantes, y por ello hay que despertarla, descubrirla, avivarla y fortalecerla, a través de estrategias lúdicas como las que se proponen en el presente estudio.

Asimismo, de acuerdo con Iglesias (ob.cit.01) la creatividad:

...implica disciplina y significa trabajo, preparación, perseverancia, prácticas y ensayos. Hay que ver la creatividad como un proceso durante el cual el creador se abre a una interrelación con los materiales de la experiencia, se deja invadir y no les impone una rígida ordenación previa. (p. 13)

Cabe decir, que en la medida que el niño y la niña sean estimulados a crear, comunicar, investigar y organizar, estará involucrado en su propio aprendizaje y experimentará la Educación como un acto de creación con futuro.

Sobre la base de las consideraciones anteriores, se cree que la actividad lúdica que se proponen diseñar en el estudio será propicia para desarrollar la creatividad. Menchén Bellón (Citado por Iglesias, ob. cit.) propone este tipo de estrategia para incentivar el pensamiento creativo. Por ejemplo: el humor, el juego, las analogías, las paradojas, la visualización, ente otras, debido a que las actividades lúdicas estimulan

la imaginación, la fantasía, la intuición, el humor y la espontaneidad, o sea, libera de las limitaciones del pensamiento racional.

En este sentido, y precisando de una vez los diferentes aspectos que podrían permitir analizar esta característica de las estrategias lúdicas, a continuación se citan unas cualidades que se consideran importantes observar al momento de realizar el estudio:

1. Permite al niño buscar soluciones creativas a los problemas con ayuda de su saber previo.
2. Crea un ambiente de libertad para que el niño cree, invente, o sea, desarrolle y exprese su potencial creativo.
3. Es imaginativa y motivante.
4. Activa la creatividad de los estudiantes en cuanto que deben inventar, descubrir, adivinar, con el fin de solucionar las diferentes situaciones.

2.2.5.1.3 Flexibles

La acepción que se ajusta a esta característica es la que refiere Rael (2009) al expresar que lo flexible de la lúdica “tiene la finalidad en sí misma, se realiza por la satisfacción de realizarla. Ocurre sin propósito real, sin objetivos, metas o finalidades manifiestas. Pero también puede orientarse a ciertos objetivos según lo deseen los participantes” (p. 2)

El autor citado anteriormente, expresa de esta forma que la actividad lúdica como estrategia básica de enseñanza-aprendizaje y socialización para que sea flexible sólo puede ser decidida por el propio niño, que junto a sus compañeros o junto con el docente o familiares negocia a qué jugar y cómo hacerlo. Este principio de libertad de elección es inseparable de una estrategia lúdica porque no se puede obligar al niño a

cantar, a reír ni jugar, porque la libertad es esencial e inseparable del mundo de los sentimientos.

En relación a los aspectos o criterios que se pueden seleccionar para realizar un análisis crítico de esta característica planteada anteriormente, se tienen:

1. Cambiar de actividad si se observa el decaimiento o la falta de interés.
2. Emplear un lenguaje que ayuda a los niños a concentrarse en lo que están haciendo y a profundizar en la comprensión de la experiencia.
3. Generar un clima de libertad para apreciar los variados elementos que allí se encuentren.

Ellas serán una guía en el presente estudio, porque llevan en su esencia incorporada la propiedad de que los niños de Primer Grado elijan a su agrado la práctica con actividades lúdicas.

2.2.5.1.4 Dirigidas

Respecto a esta característica, Vygotsky expresa que la participación de los individuos en una vida colectiva es más rica, aumenta y contribuye al desarrollo mental de éstos; cuestión que permite expresar que en la participación el desarrollo de los niños es posible por el apoyo que suministran otras personas (padres, adultos y compañeros) más expertos a fin de ayudar a alcanzar niveles de pensamientos más avanzados.

En esta perspectiva, los docentes deben inventar estrategias lúdicas que se articulen a los intereses, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje de los niños de Primer Grado de Educación Primaria.

Como complemento, se puede expresar que todo aquel conocimiento que el docente quiera introducir en el aula, se sugiere:

- a) Debe ser de su completo dominio. No ensaye con el grupo porque pueden descubrirle su talón de Aquiles.
- b) Tener presente el objetivo del juego, las competencias que van a desarrollar (a adquirir y a fortalecer los estudiantes), con el juego se obtienen valores indispensables para el niño, el joven o el adulto.
- c) Esté consciente que la niñez demanda demasiada acción y que por tal motivo, no deben darse explicaciones demasiado largas.
- d) Despierte el interés participando activamente en el juego. Todos los integrantes del grupo deben participar en el juego.
- e) Estimule la competencia sana.
- f) Observe cuidadosamente el decaimiento o la falta de interés en el juego, para que cambie de actividad.
- g) No permita que los estudiantes monopolicen el juego.
- h) Cuando un juego es aceptado por el grupo, ese es el momento justo de introducir las reglas para que los estudiantes mejoren su comprensión y su aptitud.
- i) Inculquen la seriedad en el grupo al respetar las decisiones de los jueces tal como son emitidas. Sólo así se observan las reglas y se acatan en beneficio de los jugadores.
- j) Haga que los jueces sean respetados. Cambie de juez cada vez que lo considere conveniente. Así uno aprende a responsabilizarse de su puesto.

Desde estos planteamientos trazados anteriormente, se plantean las siguientes características de las estrategias lúdicas, que servirán de guía en el desarrollo de este estudio:

- 1 Produce en el estudiante confianza, apertura mental y seguridad para hablar
- 2 Su actitud lúdica se hace posible en comunicar sin ofender, en escuchar con empatía, en corregir sin amenazar, en sugerir sin obligar, en aconsejar sin regañar, en reír más y vociferar menos.
- 3 El niño pone de manifiesto el interés, las inquietudes, manifiesta la comunicación con los demás, se establecen relaciones sociales y aprenden a conocer sus realidades.

Finalmente, una vez descifrado el conjunto de cualidades inmersas en las estrategias lúdicas, que son uno de los enfoques en el presente estudio, se considera su pertinencia porque ellas constituyen una propiedad básica en todas aquellas realidades que producen una atmósfera relajada, armónica, de camaradería, libertad, de placer, entre otras situaciones que se presentan durante su dirección.

2.2.6 Formas lúdicas

En esta parte del estudio, se establecen los fundamentos clásicos que sustentan las diferentes formas lúdicas. Por ello, se cita a Jiménez (2008) quien en esta perspectiva sobre los procesos lúdicos refiere:

...son senderos abiertos a la creatividad y al conocimiento. De ahí que la lúdica en términos metodológicos sea un universo de posibilidades abiertas a la creación y a la cultura. Es por esto que las áreas de expresión plástica, musical, teatral, cultural y todos aquellos juegos en el espacio abierto reglados y no reglados, son fundamentales a nivel social y a nivel escolar. Así mismo, la lúdica no solo será vista alrededor del simple juego didáctico, sino a través de todo ese gran entramado de procesos creativos e intelectivos que se gestan alrededor del desarrollo humano. Estos procesos creativos, lúdicos se pueden gestar, a través del juego, del sentido del humor, del movimiento, del aire, de la palabra, de la vida sexual y de todas aquellas practicas que

de una u otra forma son consideradas lúdicas ya que producen goce, placer, felicidad, interacción y afectación, procesos estos muy necesarios para fortalecer la integralidad humana. (p. 89)

Desde las anteriores ideas, se puede expresar que al hablar de un sujeto lúdico en función de la acción simbólica, la lúdica se expresa en la cultura en formas de: juegos, en las manifestaciones artísticas y folklóricas (el teatro, la música, la plástica y la pintura), mascaradas y rituales, entre otras manifestaciones.

Las formas lúdicas que se reflejan anteriormente en el planteamiento que realiza Jiménez, son deducibles de la práctica que realizan todos los individuos, su acción radicarán siempre de la atmósfera que se practique en el ambiente donde se desarrollen los acontecimientos, pero lo que si se dejará claro es que son fundamentales en todos los órdenes. Por tanto, se espera demostrar a través de la presente investigación los aportes significativos que podrían generar a la educación, al momento de aplicar las estrategias que se diseñaran en forma de juego, manifestación artística, mascaradas, entre otras, que podrían resultar un éxito total para encaminar a los niños a la socialización y a la consolidación o refuerzo de lo aprendido.

A continuación se plantea brevemente algunos aspectos que caracterizan las formas lúdicas seleccionadas anteriormente, porque de ellas se pueden identificar estructuras, características, clasificaciones, relaciones con el contexto y su desarrollo.

2.2.6.1 El Juego

Para Bañeres y otros (2008) el Juego es una actividad vital en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, utilizándose sobre todo como herramienta educativa que contribuye a la adquisición y consolidación de patrones de comportamiento, relación y socialización por medio de la creatividad. Por tal razón, se considera que la actividad lúdica en forma de juegos

será un aporte significativo para la presente investigación porque estos forman parte del desarrollo cognitivo y psicomotriz del niño. Para tal efecto, se crearan en la presente investigación bajo esta forma lúdica varios juegos, que les permitan a los niños socializarse y desarrollar su potencial creativo.

2.2.6.2 Las Manifestaciones Artísticas y Folklóricas

El Ministerio de Educación (1998) señala que las manifestaciones artísticas son expresiones que permiten al individuo trascender la realidad y tratan de transmitir ideas, sentimientos y sensaciones. De igual manera expone que las folklóricas son un conjunto de creencias, prácticas y costumbres que son tradicionales de un pueblo o cultura, los cuales incluyen bailes, música, leyendas, cuentos, artesanías y supersticiones de la cultura local, entre otros factores que suelen transmitirse con el paso del tiempo de generación en generación. En este sentido, estas manifestaciones son expresiones que de una u otra forma permiten exteriorizar las emociones. En cuanto, así son una forma lúdica, se considera en muchos casos como procedimiento para remediar problemas de enseñanza-aprendizaje, para solventar dificultades de atención y estimulación, y además, ambientes dificultosos vinculados con la armonía y agresividad de los escolares.

En relación a lo antes expuesto, se podría deducir que la propuesta de diseño de estrategias lúdicas bajo esta forma, contribuiría también al desarrollo y formación de valores y conocimientos, considerando la diversidad de las diferentes temáticas antes mencionadas. Sobre el asunto se han diseñado estrategias acorde con lo que se viene refiriendo, como es el caso del baile dramatizado “El Pájaro Guarandol”, que tiene aspectos relacionados con la cultura venezolana que contribuiría al fortalecimiento de los valores e identidad nacional de los niños.

2.2.6.3 Las Mascaradas

Huerta, Boer y Sierra (1989), expresan que la Mascarada es una “Fiesta pública que se hace con varios disfraces ridículos, enmascarados los hombres, especialmente en figuras de animales” (p. 553). En otras palabras, el uso de máscaras permite a una persona convertirse en otro personaje, asumiendo y asociando elementos fantásticos, reales o imaginativos que liberan y excitan la imaginación. Las celebraciones carnales son un ejemplo extraordinario de esta forma lúdica, muchas veces de admiración en algunas sociedades como Venezuela, Brasil, entre otros países, su práctica es ideal para desarrollar la convivencia, las habilidades artísticas o el proceso de socialización e igualmente la inteligencia. En el aspecto educativo, por ejemplo esta forma lúdica le permitirá al niño representar personajes de cuentos o fábulas haciendo uso de su imaginación y creatividad, para ello se ha preparado una estrategia lúdica donde se evidenciará su uso con el fin de determinar su importancia y su efectividad.

2.2.6.4 Los Rituales

Estas acciones son definidas por Muir (2001), al expresar que “es un tipo formalizado, colectivo e institucionalizado de actos repetitivos”. (p. 14), es decir, son acciones señaladas por una religión o por las tradiciones de una comunidad realizándose por diversas razones, tales como la adoración de un dios o simplemente para denominar a una acción cotidiana que se repite desde hace mucho tiempo.

Cabe decir, que en Venezuela se practican eventos como los mencionados anteriormente, como es el caso de la Cruz de Mayo donde se le rinde tributos a la Cruz, por ser un símbolo que representa el agradecimiento a Dios por las cosechas, por otro lado, se celebra el Vía Crucis que significa para muchos venezolanos y el mundo entero la pasión y crucifixión del Señor Jesucristo, entre otras manifestaciones de esta índole.

En este sentido, se preparará en este estudio una estrategia lúdica alusiva a la forma antes señalada, donde estén reflejados eventos que permitan fortalecer la cultura y le ofrezca al niño la oportunidad de ser partícipe de la actividad y a su vez valorar sus tradiciones.

Finalmente y a manera de resumen, se deduce de la anteriores afirmaciones que desde la perspectiva de la Educación, entender la lúdica es necesario indagar todas las manifestaciones de ella en el individuo, cuestión que afirma Díaz (1999) al expresar que es relevante tomar en consideración estas expresiones porque son necesarias para la práctica educativa y para resolver problemas de atención y motivación, porque pueden propiciar un clima de armonía que le permita al niño ser protagonista de su propio aprendizaje y socialización.

2.2.7 Tipos de actividades lúdicas

Existen diferentes ideas acerca de los tipos de actividades lúdicas pero la que se desarrollará en el presente estudio está en sintonía con la de Moreno, (s/f), al respecto menciona que están las encaminadas a la comunicación, y por otra parte, las encaminadas a la consolidación o refuerzo de lo aprendido.

A continuación se establecerán unas breves consideraciones acerca de ellas, tomando en cuenta que el autor las propone porque pueden diseñarse considerando el objetivo del aprendizaje, el estímulo empleado (texto, imágenes, frases, mímica, entre otros), las destrezas que integren, la técnica que se emplee, entre otros componentes.

2.2.7.1 Actividades lúdicas encaminadas a la comunicación.

De acuerdo con Maciel (s/f) expresa que Bingos, Tres en raya, Barajas, y otras modalidades de estrategias lúdicas forman parte de las actividades comunicativas que pueden ser introducidas en clase sin que se pierda la seriedad en ellas, sin perder el

foco en el contenido planificado, como algunos piensan, ya que las estrategias lúdicas tienen como objetivo primordial favorecer la comunicación de modo dinámico, cuestión que Huizinga (citado por Guzmán, 1994) refiere como algo inherente al ser humano, ofreciendo una cantidad de posibilidades desde la distracción por si misma hasta la competencia seria.

Marciel (ob. cit.) expresa textualmente respecto a las afirmaciones anteriores que:

...Así que las actividades comunicativas deben ser pensadas por el profesor no solo como distracción, sino como parte integrante de la enseñanza y aprendizaje, (...) adaptándolos acorde a su planificación, en los momentos claves para construir los significados y estimular al alumno, en el proceso de aprendizaje. No son sinónimos de malgastar el tiempo, rellenándolo con juguetitos, porque quedan algunos minutos para terminar la clase, o para mantener al alumno atento, despierto. Se debe aclarar los momentos de su elección. (p.23)

Se intuye del texto citado anteriormente que los niños quieren lograr el éxito de comunicarse eficazmente, y por eso el docente debe plantear actividades que sean placenteras, cautivadoras y sencillas para ellos, como no lo son las del modo de memorización o repetición, por tanto, se desprende de estos razonamientos que debe existir una relación estudiante/docente, donde el estudiante se sientan parte del proceso comunicativo, o sea, en la cual el docente como emisor y el niño como receptores puedan intercambiar ideas en otras palabras interactuar; pues a través de esa interacción se negocian los significados que se pretenden comunicar.

Es evidente entonces, que con humor ingenio y buenas actividades lúdicas como herramienta de enseñanza, según Andreu y García (2000), se puede desarrollar y explotar una actividad educativa atractiva y eficaz para con los estudiantes porque ayudan a relajarlos, desinhibirlos e incrementarles su participación, además de emplearse como refuerzo de clases anteriores, sea cual sea la naturaleza del contenido que se esté tratando; este aspecto se desarrollará más adelante.

En este orden de ideas, los autores citados anteriormente expresan:

Hemos comprobado que con un planteamiento adecuado hecho en el momento oportuno del curso y de la clase, considerando con rigor el tiempo a invertir en el juego, hasta la actividad lúdica aparentemente más insignificante funciona y tiene sentido incluso con el grupo más difícil. (p. 9)

Según el estudio, sería interesante ofrecer a la imaginación un tiempo y un espacio en el aula, además de conceder a los y las estudiantes el paso a lo imaginativo, concédase pues a los docentes unos instantes de meditación en torno a la naturaleza, objetivos y eficacia de los recursos lúdicos, que se han venido planteando a través de la presente investigación.

2.2.7.2 Actividades lúdicas encaminadas a la consolidación o refuerzo de lo aprendido

El esfuerzo y consolidación de lo aprendido ha de tener como objetivo conseguir una enseñanza más adaptada a cada estudiante de modo que pueda desarrollar al máximo todas sus capacidades, no ciñéndose exclusivamente a los aspectos intelectuales y de conocimiento sino teniendo en cuenta también los de ajuste personal, emocional y social.

En este sentido, según Aguilar (2011), la consolidación es una etapa en la transmisión de conocimientos donde se da firmeza y estabilidad a lo aprendido porque se realiza un repaso, se relaciona lo revisado con otras experiencias y se proporcionan prácticas y ejercicios, se podría decir que es el cierre de los momentos de la clase.

Es necesario haber trabajado en clase los contenidos relativos al tema que se desea consolidar ya que los estudiantes deben conocer el vocabulario y otras

situaciones. El interés es crear un ambiente afectivo en el aula y que los estudiantes del grupo se conozcan mejor y aprendan a trabajar juntos, ya que el desarrollo de estas actividades sirve para repasar, recordar o afianzar los conocimientos.

Por otro lado, el refuerzo del aprendizaje es definido por muchos autores como todo estímulo que aumenta la probabilidad de que una conducta se repita, existen dos:

- Refuerzo Positivo: Consiste en aplicar algo agradable al organismo después que uno ha realizado una conducta.
- Refuerzo Negativo. Todo estímulo que quita algo desagradable al organismo con lo cual aumenta la probabilidad de que la conducta que quitó lo desagradable vuelva a repetirse en una situación semejante.

Según Centro Nacional para el Mejoramiento de la Enseñanza de la Ciencia (1998), un gran reforzador del aprendizaje es la evaluación escolar a través de las actividades lúdicas, respecto a ella, esta magna institución expresa:

La evaluación durante el juego (...) se encuentra con un educando tranquilo, sosegado, realizando una actividad que le proporciona placer como parte de su rutina de clase. La evaluación concebida de esta forma, ejerce su papel formador y orientador, aunque no sea expresada en forma de escala de puntuación netamente cuantitativa, sobre todo cuando la evaluación es realizada con una intención formativa (exploración – diagnóstico – motivación – orientación). (p. 76)

Esta institución (Centro Nacional para el Mejoramiento de la Enseñanza de la Ciencia) es propulsora de actividades lúdicas sobre todo en la modalidad de los juegos para que sean tomados como reforzadores del proceso enseñanza-aprendizaje, o sea, en la evaluación formativa de los niños, entre otros aspectos como para afianzar conceptos, motivador y memorizar reglas.

Según, Centro Nacional para el Mejoramiento de la Enseñanza de la Ciencia (1998), “...si el juego es una función esencial en la vida de los niños, tiene también una importancia educativa enorme, porque es una actividad que puede ser orientada por el educador y convertirse en un instrumento eficaz para el aprendizaje”.

Al mismo tiempo, de acuerdo con la institución mencionada anteriormente, al usar lo lúdico como una estrategia de la enseñanza, se logra:

- Incorporar a los niños menos preparados e introvertidos;
- La participación activa, a la vez que le es estimulada su superación.
- Robustecer las relaciones de solidaridad y amistad.
- Ofrecer el mayor campo para el intercambio de opiniones y de aclaración de conceptos.

De acuerdo con los razonamientos que se han venido realizando, se puede expresar que las actividades lúdicas desarrolladas pueden intervenir positivamente en el educando tanto en su desarrollo cerebral, en sus inteligencias como también en su campo social y cultural.

Llinas (2008) refiere que “al cerebro lo que más le encanta es entender”, porque una de sus funciones es la de elaborar y reelaborar cosas nuevas a partir de los conocimientos previos que tienen los individuos con su entorno lúdico – social – cultural, vinculando esta idea con las actividades lúdicas, se puede decir que ellas además de intervenir positivamente en la maduración cerebral del individuo conlleva a acercarlo con su realidad contextual, crear nuevos comportamientos de intervención y nuevos pensamientos que ayudan a formar su propia identidad, debido a que es una estrategia que trae consigo múltiples actividades significativas para desarrollar y

estimular cada una de las inteligencias, de construir aprendizajes y evaluarlos sin restringir sus habilidades.

Finalmente, se puede expresar que la idea de las estrategias lúdicas encaminadas a la consolidación o refuerzo de lo aprendido tienen como objetivo fundamental de incrementar el éxito académico del estudiantado que presenta condiciones desfavorables de partida desde un punto de vista social, económico, cultural, étnico o personal, y mejorar sus habilidades sociales con la finalidad de favorecer el logro o la optimización de los objetivos curriculares y los procesos de socialización.

2.2.8 Las actividades lúdicas en el Currículo Nacional Bolivariano

La Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999) establece como fin supremo del Estado, refundar la República, para lo cual se requiere de la formación de un nuevo ciudadano, un ser con conciencia social, formado para la libertad, para la cooperación, la solidaridad, la convivencia, la unidad y la integración de valores, para ello deja al libre albedrío de los educadores la implementación de estrategias pedagógicas humanísticas y significativas, entre las que se consideran las estrategias lúdicas, ya que su meta para la enseñanza y socialización es formar un ser social y solidario.

Con la finalidad de dar cumplimiento a lo anteriormente expuesto, en el año 2007 se presenta una propuesta de Diseño Curricular (Currículo Nacional Bolivariano) por el Ministerio del Poder Popular para la Educación (MPPE), a través del cual se establecen los diferentes componentes que la integran, donde se establece un currículo participativo, flexible y contextualizado que atienda la diversidad social y cultural en una sociedad democrática, participativa, multiétnica y pluricultural, aspectos que se consideran de especial interés con la investigación que se realiza

debido a que están en sintonía con las actividades lúdicas como estrategia básica para el desarrollo de los conocimientos y la socialización. Propuesta que se escogerá analizar en la presente investigación, porque actualmente en la Unidad Educativa “Antonio José Sotillo” se consideran sus componentes básicos en el desarrollo de los proyectos que realizan los integrantes de la Comunidad Educativa.

En otras palabras, la propuesta que hace el Ministerio del Poder Popular para la Educación mencionada anteriormente, contiene la estructura curricular, a través de la cual se organizan los siguientes niveles establecidos en la Ley Orgánica de Educación (2009): Nivel de Educación Inicial Bolivariana (Etapas: Maternal y Preescolar); Nivel de Educación Primaria Bolivariana (de 1° a 6° grado); Nivel de Educación Media con dos opciones: Educación Media General (de 1° a 5° año) y Educación Media Técnica (de 1° a 6° año); sin embargo, debido a la profundidad del tema que trata sobre Currículo en cada uno de ellos, se precisará de una vez sobre la estructura curricular del Nivel de Educación Primaria, específicamente de Primer Grado por ser seleccionado para el presente estudio. A continuación se establece un modelo para su análisis general:

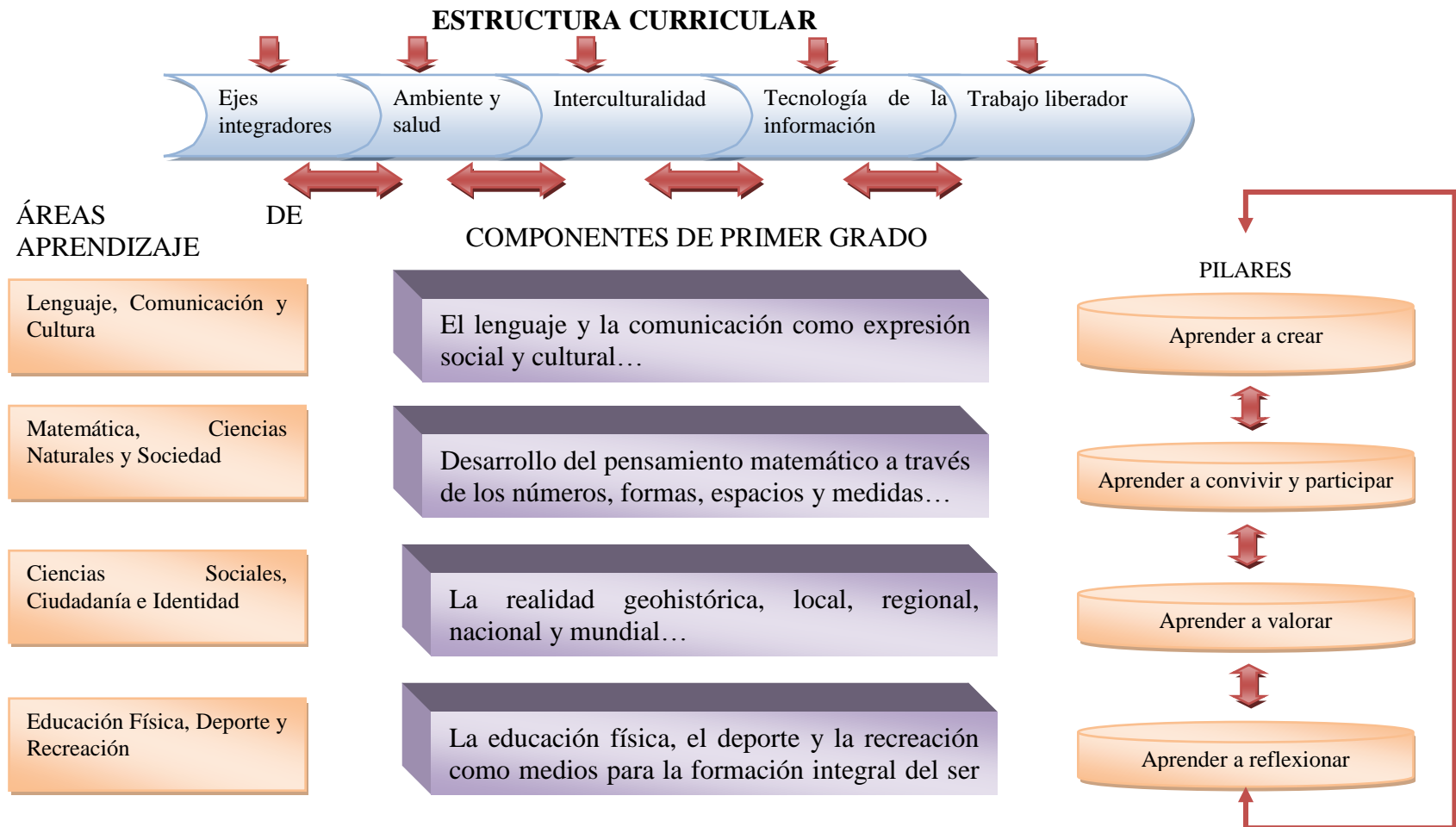


Figura 8. Estructura Curricular del Nivel de Educación Primaria. Datos tomados de la propuesta de Currículo del Nivel de Educación Primaria Bolivariana (2007)

2.2.9. Nivel de Educación Primaria Bolivariana

Según, la Ley Orgánica de Educación (2009), expresa que es uno de los niveles del Sistema Educativo Bolivariano, que garantiza la formación integral de los estudiantes desde los seis (6) hasta los doce (12) años de edad, o cuando ingrese al Nivel de Educación Media General.

Por otro lado, está establecido en la propuesta de Currículo Nacional Bolivariano (ob. cit.) que:

Su finalidad es formar niños con actitud reflexiva, crítica e independiente, con elevado interés por la actividad científica, humanista y artística; con una conciencia que les permita comprender, confrontar y verificar su realidad por sí mismos y sí mismas; que aprendan desde el entorno, para que sean cada vez más participativos, protagónicos y corresponsables de su actuación en la escuela, familia y comunidad. Asimismo, busca promover actitudes para el amor y el respeto hacia la Patria, con una visión integracionista y de cooperación hacia los pueblos de Latinoamérica, el Caribe y el mundo; del mismo modo que reafirma hábitos de higiene individual y colectiva en los niños y las niñas, incluyendo aquellos que favorezcan su salud preventiva e integral; y los forma para la vida, de acuerdo con los fines y preceptos de la Constitución Nacional. (p.26)

De acuerdo con los razonamientos que se han venido realizando anteriormente, el Nivel de Educación Primaria Bolivariana para Primer Grado contribuirá en el desarrollo de:

- Una conciencia histórica.
- Dominio de las nuevas tecnologías con un enfoque social y como herramienta de trabajo para el manejo y apropiación de la información.

Principios, que se consideran básicos como plataforma para la construcción de la nueva sociedad porque llevan en sus raíces elementos teóricos innovadores de grandes pensadores y pensadoras que nutren ésta construcción

curricular; prácticamente la construcción curricular se perfila en el ordenamiento jurídico; y en lo filosófico, sociológico y educativo, según el Ministerio del Poder Popular para la Educación (MPPE) la propuesta que hace se regirá por:

...las ideas de Simón Rodríguez, Simón Bolívar y Ezequiel Zamora; así como por los planteamientos de pedagogos y pedagogas venezolanos, venezolanas, latinoamericanos y latinoamericanas como Luís Beltrán Prieto Figueroa, Belén Sanjuán; así como Paulo Freire y José Martí; sin dejar de considerar los aportes de los paradigmas psicológicos aplicados a la educación. (p.35)

Por ello, en la propuesta de Currículo del Nivel de Educación Primaria Bolivariana (ob. cit.), tal como se observa en el modelo anteriormente propuesto (fig. N° 2), brinda a los niños la posibilidad de aprender con los otros desarrollando actividades donde se manifieste el trabajo colectivo, la autoconfianza y perseverancia que contribuyan a la formación de un ser social con respeto a la diversidad cultural; aspectos que son cónsonos con el trabajo que se realiza.

En este sentido, se establecen las orientaciones necesarias para que los docentes en la construcción e interacción de saberes, hacia el desarrollo humano y social incluyan aspectos que son fundamentales en el proceso educativo, que según se establece en la propuesta del Currículo Nacional Bolivariano. (ob.cit.), pueden ser:

... la afectividad y lo lúdico, los cuales guardan plena coherencia con las áreas de aprendizaje que se definirán en este análisis que se realiza de esta construcción curricular. En este sentido, la afectividad como proceso presente en todo proceso educativo, tiene como fin potenciar el desarrollo social, emocional, moral, cognitivo y del lenguaje de los y las estudiantes; aspecto que, articulado con las experiencias de aprendizaje de carácter lúdico, promueven en los niños, niñas y adolescentes el aprendizaje, en la medida en que favorecen la posibilidad de aprender con los demás y acordar y cumplir normas sociales. (p.51)

De tal forma, las actividades escolares deben estar planificadas tomando en cuenta un ambiente de respeto a las ideas ajenas, alegría, afecto, creatividad, reflexión, diálogo, libertad y participación activa en los procesos de construcción colectiva de los conocimientos, ya que son aspectos característicos de las estrategias lúdicas que se proponen para resolver la problemática en estudio.

Para Cajiao (1996), el hecho de que el componente lúdico ayude en el refuerzo y consolidación del aprendizaje y la acción pedagógica en todas las dimensiones educativas (física, intelectual, social y estética) ha hecho que desde tiempos pasados los educadores fijaran su atención en ella, considerándola de máximo valor y considerando pertinente su uso en el ejercicio pedagógico.

2.2.9.1. Características

La propuesta de Currículo (2007) que se analiza, presenta las siguientes características:

- Atiende a los niños y las niñas que provienen de la Educación Inicial Bolivariana; así como aquellos casos excepcionales de niños y niñas que, por causas de fuerza mayor, no provienen de instituciones educativas y tienen cumplidos los seis (6) años de edad.
- Contempla una jornada diaria de formación integral, con atención alimentaria.
- Desarrolla acciones intersectoriales con la familia y otras instituciones científicas, artísticas y deportivas, ampliando el espacio de relaciones humanas.
- Valora la diversidad y la interculturalidad.
- Garantiza la atención educativa integral, promotora de la libertad, la justicia social, la equidad y la inclusión social.
- Garantiza la integración de los niños y las niñas con necesidades educativas especiales.
- Fortalece la identidad venezolana.
- Incentiva el desarrollo del pensamiento crítico, reflexivo e investigativo.
- Muestra y difunde formas de organización comunitaria y el desarrollo endógeno, como modelo económico – social. (p. 18)

Como se puede inferir de los planteamientos realizados anteriormente, muchos de éstos aspectos expresan su vinculación con la esencia de estrategias metodológicas como las que se proponen en el presente estudio, debido a que ellas están destinadas a proporcionar al niño oportunidades de interactuar con sus compañeros, a través de actividades dirigidas fundamentalmente a ejercitar destrezas motoras básicas que promuevan su desarrollo físico, cognoscitivo y socio afectivo; argumentos válidos para justificar la implementación de estrategias lúdicas porque puede motivar el desarrollo de la atención y enriquecer los recursos del docente, aunque no posea conocimientos específicos de algunas de ellas, sino ganas de experimentar nuevas metodologías.

2.2.9.2. Perfil del niño que egresa de Primer Grado de Educación Primaria

De acuerdo con la propuesta de currículo que se estudia, el nuevo republicano, es un ser que debe ser poseedor de características que comprenden los siguientes aspectos:



Figura 9. Características que deben poseer el egresado de Primer Grado.

Datos tomados de la propuesta Curricular del Nivel de Educación Primaria Bolivariana (2007).

Se deduce del gráfico establecido anteriormente, que en Primer Grado de Educación Primaria se propone contribuir a la formación integral de los estudiantes, enmarcada en una experiencia interactiva donde se reflejen los actos de labor conjunta, cooperativa y coordinada, tanto en ellos, como en los demás integrantes de la acción educativa incluyendo a los padres y demás entes del entorno que envuelve la comunidad, a fin de que todos trabajen en pro de su desarrollo que los caracteriza y al contexto social-cultural donde viven.

Cabe añadir en este espacio, que las Estrategias Lúdicas que se proponen están en sintonía con estas características de formación del niño y niña de Primer Grado pues ellas también poseen aspectos donde ellos pueden participar, crear e imaginar, donde se es flexible con ellos, pero siempre dirigidos por los más expertos, por tanto, se hace necesario que se planifique y evalúe en vinculación con los aprendizajes que se esperan al egresar de Primer Grado.

En estas ideas, se puede expresar que el perfil del niño que egresa del Nivel de Educación Primaria Bolivariana, específicamente de Primer Grado está limitado por cuatro aprendizajes fundamentales: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir y aprender a ser, aspectos que serán desarrollados más adelante en este análisis que se realiza.

2.2.9.3. Perfil del docente de Primer Grado de Educación Primaria.

El Ministerio del Poder Popular para la Educación (ob. cit.) expresa en la propuesta de currículo, que el perfil del docente de Primer Grado de Educación Primaria, debe ser:

...un modelo de liderazgo, impregnado de sólidos valores de identidad venezolana y con una visión latinoamericana, caribeña y universal e identificado con la búsqueda del bienestar social colectivo. Además, debe ser promotor y promotora de la formación del nuevo republicano y la nueva republicana, generando la reflexión, la cooperación y la participación protagónica y

corresponsable de los distintos actores vinculados con el proceso educativo. (p. 58).

Partiendo de los supuestos anteriores, a continuación se establecen algunos aspectos en que los docentes deben estar competentes para realizar tan magna labor:

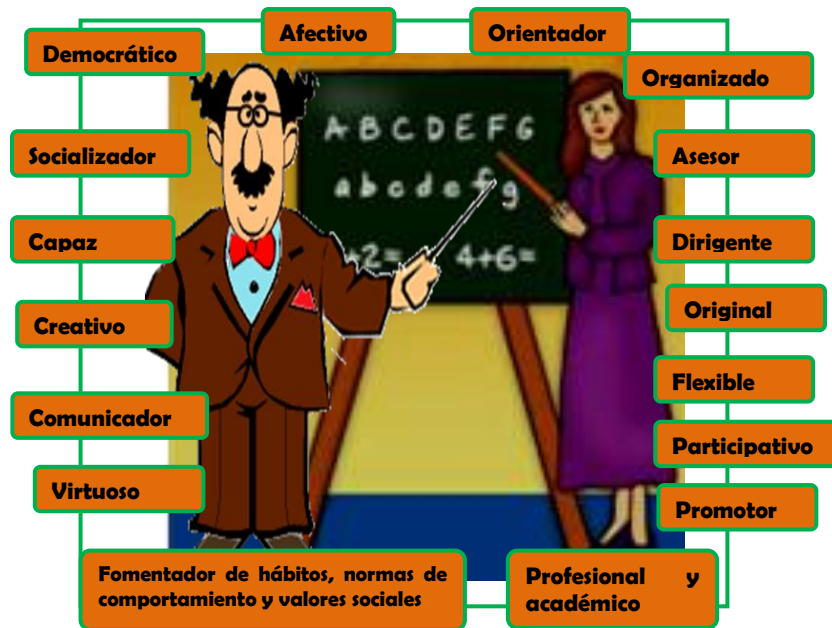


Figura 10. Aspectos con que debe contar el o la docente. Datos tomados del Currículo del Nivel de Educación Primaria Bolivariana (ob. cit.)

Este perfil, se visualiza como de concepción polivalente, abierta y dinámica, cuestión que se considera necesaria para que los docentes incorporen en el ámbito de Educación Primaria específicamente en Primer Grado habilidades, conocimientos y actitudes, mediante el diseño, promoción, evaluación y formulación de estrategias como las del componente lúdico, entre otras, y programas de intervención educativa que contribuyan hacia una formación integral profundamente humana que reúna aspectos personales, afectivos, actitudinales, intelectuales y habilidades como la relación con los demás.

Es elemental señalar que los docentes de Primer Grado son los principales promotores del aprendizaje, por tanto, deben saber cómo motivar a los

estudiantes, cómo llamar su atención, darles impulso para que se interesen por lo que realizan, y las diferentes formas de actividades lúdicas son los principales recursos para lograr el equilibrio afectivo, intelectual, sensorial y motriz que se persigue en el nivel que se está desarrollando.

2.2.9.4. Ejes integradores

La autoridad ministerial que se cita en esta parte del estudio, establece en la propuesta curricular los ejes integradores, ellos son: Ambiente y salud integral, Interculturalidad, Tecnologías de la Información y comunicación (TIC) y Trabajo Liberador, su establecimiento se puede observar en la figura N° 8.

Estos elementos considerados como ejes integradores, son de organización e integración de los saberes y orientación de las experiencias de aprendizaje, por tanto, deben ser considerados por los docentes en el momento que diseñan las planificaciones que aplicaran a los niños, debido a sus implicaciones con todos los componentes que fundamentan la propuesta de Currículo Nacional Bolivariano.

El ambiente por ejemplo debe ser considerado como un todo, con un vínculo entre los organismos y el medio en que viven, cuestión que implica acercar al niño a situaciones de aprendizaje con su entorno. Esta metodología resulta propicia para la introducción de actividades lúdicas porque a través de ellas supone el descubrimiento de nuevos e interesantes universos para observar y explorar.

Asimismo, la Interculturalidad exige que el currículo se construya considerando aspectos o criterios de las situaciones existentes en cada localidad, circunscripción o territorio, de acuerdo a la propuesta de Currículo Nacional Bolivariano (ob. cit.) “asumiendo la diversidad de pueblos y comunidades indígenas y afrodescendientes en un plano de igualdad, como componentes de la nacionalidad venezolana; así como la relación entre las diferentes culturas”. (p. 14); manifestaciones que se pueden considerar como formas del componente

lúdico necesarias para generar el desarrollo sociocultural de los pueblos a través de la participación, reflexión, creatividad y dirección.

En cuanto a la parte de Tecnologías de la Información y comunicación (TIC), se puede expresar que los últimos avances en materia de tecnología que se tienen son un enlace efectivo para introducir las actividades lúdicas en la escuela porque a través de ellos se pueden introducir temas de matemática, lengua, ciencias, entre otros, en forma de lúdica que ayudarían al niño a comprender de una manera constructiva, así como se reforzaría y consolidaría el conocimiento.

La única pregunta que se podría hacer en estos momentos sobre el tema en cuestión es cómo se podría generar el proceso de socialización a través de este medio de información, pero está en boga la comunicación interactiva en la red entre las que tenemos facebook, twitter, entre otras redes sociales; aspectos que se infieren como elementos de socialización pero no serán considerados en este espacio debido a la magnitud del tema y poca relevancia para la presente investigación.

Finalmente, se tiene el Trabajo Liberador, sobre este nuevo concepto en Educación la propuesta de Currículo Nacional Bolivariano (ob. cit.) expresa que la escuela debe:

...promover el vínculo entre la teoría y la práctica, desde una perspectiva social que permita contribuir en la formación de una nueva visión del trabajo, entendido como elemento dignificador de todos y todas, y como forma de trascender al plano social (...) por una concepción que parta de la autorrealización del ser humano, como expresión de creatividad y talento.(p.58)

La cita anterior revela el mecanismo a seguir y se apunta hacia una unión indisoluble entre la educación y el trabajo, que lleve a manifestar desde el inicio de la practicidad el modelo de sociedad plasmado en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela que sea plenamente humana.

2.2.9.5. Pilares

En este orden de ideas, a continuación se plantean situaciones sobre el tema tocante a los Pilares de la Educación Bolivariana, especialmente de la propuesta de Currículo del Nivel de Educación Primaria Bolivariana de Primer Grado, ellos son:

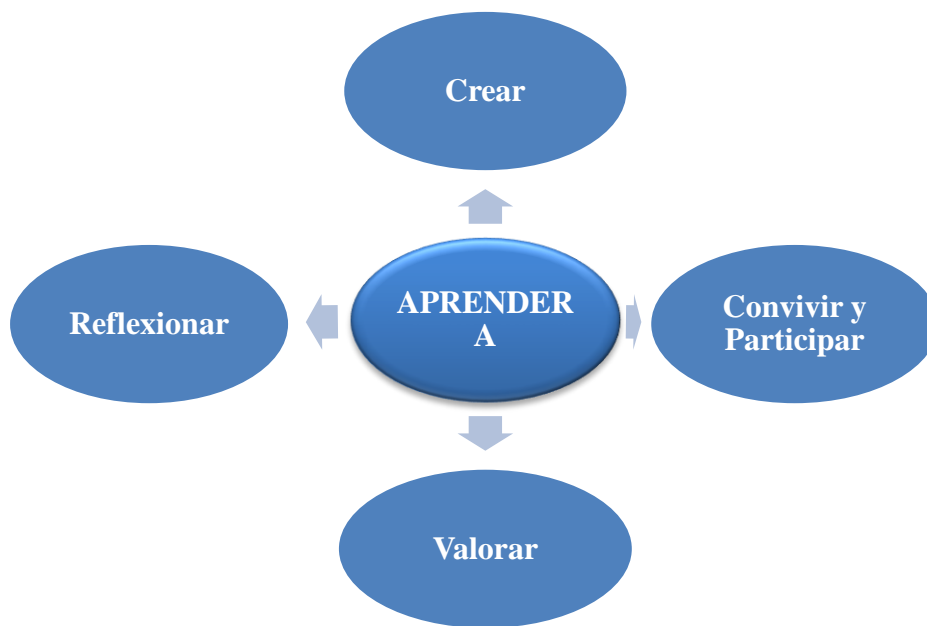


Figura 11. Pilares de la Educación Primaria Bolivariana

Estos pilares promueven un cambio en el aprendizaje de los niños, se fundamentan en las ideas educativas de personalidades venezolanas y de otros pensadores de Latinoamérica y el mundo, así mismo, sostienen las áreas de aprendizaje del Nivel de Educación Primaria Bolivariana para la formación integral de los niños; elementos que también se consideran en vinculación con las nuevas tecnologías que se desarrollan en materia educativa, como lo son las Estrategias Lúdicas pues constituyen actividades vitales para los niños de Primer Grado (cuando por supuesto son reglados) porque esa es su forma espontánea de ser y de actuar, explorar, inventar, disfrutar, descubrir y aprender.

2.2.9.6. Áreas de aprendizaje

Las áreas de aprendizaje, expresa el Ministerio del Poder Popular para la Educación (ob. cit.), son las siguientes:

- Lenguaje, Comunicación y Cultura;
- Ciencias Sociales, Ciudadanía e Identidad;
- Ciencias Naturales y Sociedad;
- Educación Física, Deportes y Recreación.

Estas áreas, se articulan de manera sistémica y están sostenidas por los pilares mencionados en el gráfico anterior porque responden a una pedagogía liberadora para la formación integral de niños.

Por todo lo antes señalado, surge el interés por elaborar y aplicar estrategias que estimulen, en forma sistémica e integral, el potencial intelectual de los niños a través de la organización de contenidos en estructuras conductuales apropiadas, mediante una metodología de procesos que estimulen su aprendizaje.

A continuación se plantean algunas consideraciones sobre las áreas de aprendizaje, que son de alguna forma vinculantes a las estrategias lúdicas para la enseñanza-aprendizaje y socialización en los niños de primer grado de Educación Primaria.

2.2.9.6.1. Lenguaje, Comunicación y Cultura

De acuerdo con la propuesta de Currículo del Nivel de Educación Primaria Bolivariana (ob. cit.), respecto al área Lenguaje, Comunicación y Cultura, expresa que sus componentes están dirigidos a:

Desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas en el niño/niña para que identifiquen, describan, analicen, comprendan y produzcan, diversas tipologías textuales de acuerdo a sus procesos evolutivos en la lectura y escritura; construyan distintos géneros

discursivos con énfasis en el uso del idioma materno, disfruten la belleza del lenguaje a través de experiencias de aprendizajes relacionadas con las manifestaciones culturales y artísticas propias de la identidad venezolana propiciando así la formación de una conciencia geohistórica y la valoración de sus raíces, de los pueblos caribeños, latinoamericanos y universales. (p.29)

Potencialidades, que permitan a los estudiantes experiencias comunicativas, a través de procesos de socialización que garanticen expresarse y comprendan mensajes, o sea, obtengan una comunicación efectiva durante su interacción con la familia, escuela y comunidad; porque en estas instituciones el sujeto puede expresarse, entrar en contacto con los demás y explicar sus ideas, creencias y sentimientos y comprender, asimismo, las ideas, creencias y sentimientos de las otras personas con quien convive en sociedad.

Desde el punto de vista de las actividades básicas que se proponen desarrollen los docentes, se puede expresar que las actividades lúdicas en este estudio además de ayudar a romper el hielo pueden ser utilizadas para brindar a los estudiantes un tema específico de literatura, así como se puede evaluar una actividad, permitiéndoles a los participantes una forma menos tensa de entregar los conocimientos adquiridos.

2.2.9.6.2. Matemática, Ciencias Naturales y Sociedad

Las actividades lúdicas, en esta área de aprendizaje, se podría decir que generarían una actitud creadora crítica y reflexiva de los conocimientos utilizando como componente en primer lugar el desarrollo del pensamiento matemático a través de los números, formar espacios y medidas, y en segundo lugar está el componente exploración y aplicación de los procesos, conocimientos matemáticos y de las ciencias naturales, valorando su importancia para la vida en sociedad. Además, la utilización de estas actividades en el área de matemática, pueden planificarse tomando en cuenta aspectos fundamentales contenidos en ella, tales como:

- El sistema de numeración.
- Ordenación de números.
- Lectura y escritura de números,
- Cuerpo humano.
- Salud e higiene.
- Experimentación.

Respecto a los planteamientos anteriores, el Ministerio del Poder Popular para la Educación (ob. cit) expresa en la propuesta del Currículo del Nivel de Educación Primaria, que:

En este contexto, el maestro y la maestra planificarán junto con los niños, las niñas y otros colegas, las experiencias de aprendizajes que se caractericen por la investigación y que conlleven tanto a la comprensión de ideas matemáticas, como estrechar relaciones con el ambiente. Esta área tiene como finalidad ser un motor generador de cambios y transformaciones para la liberación del ser humano, pues el dominar el lenguaje matemático influirá de manera significativa en la toma de decisiones, construcción y resolución de problemas en lo individual y colectivo. (p. 21-22)

La elaboración de una torta o ponqué por ejemplo, facilitaría el acercamiento con el proceso de la suma y de la resta si se quiere, así se podría enumerar un conjunto de actividades lúdicas y técnicas para que los procesos educativos pudiesen ser asimilados por los protagonistas de una manera más divertida.

2.2.9.6.3. Ciencias Sociales, Ciudadanía e Identidad

El Currículo Nacional Bolivariano (ob. cit.) refiere que esta área hace énfasis en la formación de actitudes, valores, conceptos y el tratamiento de destrezas para el desenvolvimiento social del niño para que se reconozcan como seres miembros de un país. De igual manera contiene las bases para la adquisición de normas de conducta que constituyan la plataforma de una buena relación con los demás, a través de la reflexión sobre las experiencias inmediatas, vividas en la

familia, la escuela y la comunidad; en cuanto al aspecto socio afectivo, por ejemplo, se insiste en la expresión de emociones hacia diferentes individuos y hacia los entornos vividos para que deliberando sobre ellos, consigan entender los motivos y efectos de sus acciones e intenten responsabilizarse en la medida de lo posible de sus propios actos para el ejercicio de su ciudadanía, en resguardo de la identidad venezolana.

Según, Lasso (2008), también es importante que los niños aprendan a escuchar atentamente, mostrando respeto por las personas que hablan, para que luego puedan expresar con sus propias palabras lo que han oído. Así aprenderán a ver las cosas desde el punto de vista del otro, condición fundamental para el desarrollo ético y cívico.

Atendiendo a estas consideraciones, Sachs y otros (2007), proponen que las actividades lúdicas desarrollan los procesos de socialización, pues jugando en grupo, los niños de primer grado aprenden a respetar las reglas necesarias para la convivencia, ayudar y recibir ayuda, cooperar y comprender a los otros. Gracias a los juegos, pueden desarrollar una sensibilidad para las diferencias socioculturales, la tolerancia y el respeto; aspectos que se consideran esenciales desarrollar en todas las áreas establecidas en la propuesta del Currículo Nacional Bolivariano.

2.2.9.6.4. Educación Física, Deportes y Recreación

Con respecto a esta área de aprendizaje, el Ministerio del Poder Popular para la Educación expresa lo siguiente: “lo lúdico es el elemento fundamental que permite la integración, asistencia y cooperación dentro de la clase, fomentando y fortaleciendo la participación de los niños en las diversas actividades que se desarrollan”. (p.23)

En este sentido la estrategia lúdica constituye un medio insustituible de la Educación Física porque a través de ellas los niños adquieren resistencia,

coordinación de los movimientos y fortalecen su organismo, pero los mismos también permiten ejercitar contenidos del área intelectual, partiendo del diagnóstico que se tenga del grupo de niños.

En función de lo antes expuesto, de acuerdo a la propuesta de Currículo del Nivel de Educación Primaria Bolivariana (ob. cit.), refiere sobre esta área:

Las actividades orientadas por el maestro y la maestra de ésta área, deben llevar implícitos elementos, contextos, situaciones problemáticas, donde los niños y las niñas puedan de manera espontánea y libre, crear respuestas motrices que satisfagan sus necesidades de movimiento e imaginación (...) en tanto que a medida que el maestro y la maestra proporciona experiencias para la adquisición e interrelación entre los diferentes ambientes en los cuales el niño y la niña se desarrollan, éstos y éstas se reconocen a sí mismos y sí mismas, la familia, la comunidad, los coetáneos, los valores morales, patrios y ambientalistas de su entorno, con una conciencia que les permite adquirir y fortalecer el sentido de pertenencia e importancia que tiene una conducta social en su desenvolvimiento cotidiano. (p.24)

Por tales razones, es necesario prestar especial atención al hecho de que las cualidades enumeradas se adquieren sólo a condición de que se organicen correctamente las estrategias lúdicas, debido a que la ausencia de una actividad interesante para los niños durante el paseo, éste se ve presionado a esperar largo tiempo a que llegue su turno para realizar su ejercicio, de la misma manera no se debe dejar de considerar la motivación e interés a la hora de seleccionar los tipos de actividades lúdicas que se van a crear para la ejercitación de los contenidos intelectuales.

2.2.9.7. La planificación del docente en el Nivel de Educación Primaria Bolivariana. (Organización de los aprendizajes)

Agudelo y Flores (2001) expresan que el método de proyectos “son una modalidad de planificación, basada en la investigación, que orienta la acción educativa y le da coherencia al proceso de intervención didáctica”.

A partir de esta perspectiva, la planificación por proyectos se cambia a un espacio de interacción donde los niños expresan el sentido de la vida como ciudadanos participativos, solidarios, cooperativos y democráticos, o sea, permite desarrollar capacidades críticas y creadoras y lograr un aprendizaje orientado al análisis, solución y transformación de problemas específicos relacionados con su práctica personal y social.

En el contexto venezolano, la planificación por proyectos representa el componente operativo donde se concreta la propuesta del Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano. Este componente, propicia una sociedad protagónica en los procesos de desarrollo comunitario.

Sobre la base de las premisas anteriores, se puede señalar que la planificación por proyectos favorece espacios para la transformación del estudiante mediante la producción y el desarrollo endógeno, el quehacer comunitario, formación integral, innovaciones pedagógicas, comunicación, consolidación de los principios democráticos y de la paz, el uso y desarrollo de las tecnologías, entre otros.

En este enfoque, se concluye que las transformaciones educativas comienzan en la escuela, en el aula y parten de los propios docentes, por lo tanto, afirma Agudelo y Flores (ob. cit.):

...requiere de un currículo integrado y flexible, donde los docentes puedan hacer adecuaciones curriculares pertinentes en atención a las necesidades e intereses de los educandos, a los problemas socioeconómicos, culturales, ambientales y tecnológicos que se dan su entorno y a los avances en el campo de la psicopedagogía. (p. 58)

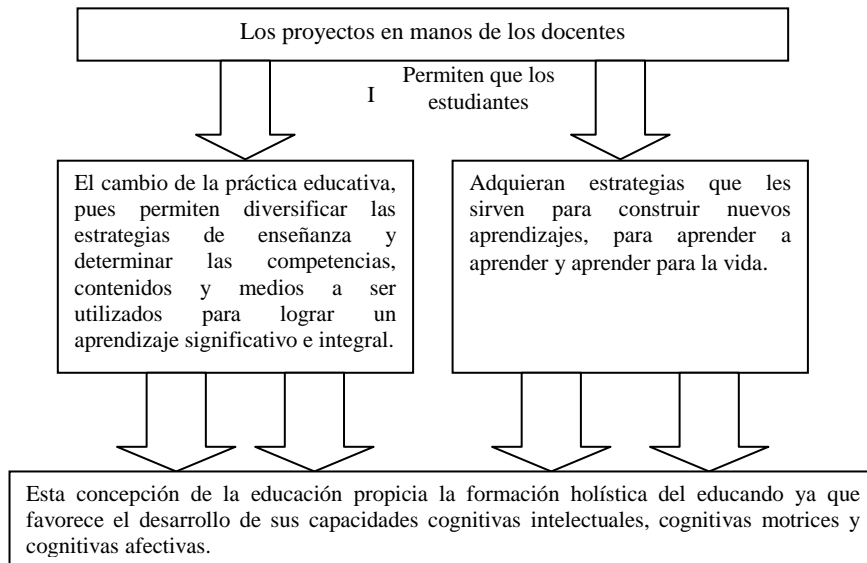


Figura 12. Los proyectos en manos de los docentes.

Agudelo y Flores (2001)

Desde este enfoque, se percibe que el Ministerio del Poder Popular para la Educación (ob. cit.) señala que los proyectos buscan, en conjunto, solución a un problema de su interés, preferiblemente con relevancia social, mediante un proceso activo y participativo. En esta concepción curricular se plantean los siguientes tipos de proyectos:

1. Proyecto Educativo Integral Comunitario (PEIC)
2. Proyecto de Aprendizaje (PA)
3. Proyecto de Desarrollo Endógeno
4. Plan Integral

En relación con esta forma de organización del aprendizaje, resulta importante destacar la *clase participativa*, en la cual se logra potenciar el

desarrollo de las distintas esferas de la personalidad de los estudiantes, en una interacción dinámica de los actores del proceso educativo.

En este sentido, y en opinión de los investigadores, se considera que ésta forma de planificar abrirá las puertas a todos los actores de la comunidad educativa para que se integren al trabajo en quipo que conduzca a lograr un proceso de socialización y enseñanza exitoso que permita potenciar los valores, la reflexión crítica, la identidad venezolana, la creatividad, el trabajo liberador, entre otros.

2.2.9.8. Evaluación

De acuerdo con todo lo hasta ahora expresado respecto a la propuesta del modelo curricular del Nivel de Primer grado de Educación Primaria Bolivariana (ob. cit.), se puede expresar que se orienta en un proceso de evaluación delimitado a:

1. ¿Qué se desea lograr?
2. ¿Para qué se va hacer?
3. ¿Cómo se pretende alcanzar?
4. ¿Con qué se logrará?
5. ¿Cuándo se llevará a cabo?

Cuestión que indica, que es un proceso que permite conocer la efectividad de la acción educativa en cada uno de los estudiantes, así como se garantiza este principio en el artículo N° 44 de la Ley Orgánica de Educación (2009) al referir que:

La evaluación como parte del proceso educativo, es democrática, participativa, continua, integral, cooperativa, sistemática, cuali-cuantitativa, diagnóstica, flexible, formativa y acumulativa. Debe apreciar y registrar de manera permanente, mediante procedimientos científicos, técnicos y humanísticos, el rendimiento estudiantil, el proceso de apropiación y construcción de los aprendizajes, tomando en cuenta los factores socio históricos, las

diferencias individuales y valorará el desempeño del educador y la educadora y en general, todos los elementos que constituyen dicho proceso. El órgano con competencia en materia de educación básica, establecerá las normas y procedimientos que regirán el proceso de evaluación en los diferentes niveles y modalidades del subsistema de educación básica.

En este sentido, la concepción de evaluación que debe prevalecer en su práctica, es la toma de decisiones, porque además de ubicarse con la concepción “Como congruencia entre logros con objetivos”, no se basa en calificaciones con propósitos formativos y sumativos, sino, que va más allá por considerar todas las influencias que se pueda tener en el niño, es más un acto reflexivo y si es posible podría decir que tiene que ver con lo cualitativo. Este aspecto cualitativo se refiere más a la interrelación y la coherencia configuradas en el plan y fundamentadas en una concepción teórico-filosófica de la educación, la sociedad y el hombre que se anhela formar. Por otro lado, se aprecia que se utiliza un sistema de calificación absoluta, porque se permite realizar un proceso de comparación entre los estudiantes y criterios previamente establecidos. Desde esta perspectiva, se puede expresar que la base de comparación en evaluación de los instrumentos que se proponen, es la de “Logros con objetivos”, ya que se establecen algunos patrones de rendimientos, conductas finales, contenidos y condiciones.

En cuanto al propósito de la evaluación que se analizó de la propuesta del currículo de Educación Primaria, se determinó que los procedimientos, por un lado es sumativo, porque califica y certifica necesariamente, así mismo, al realizarse interrogatorio sobre situaciones anteriores está diagnosticando, pero se hace para simplemente recoger la nota sumativa más no para mejorar el proceso, esto con la sana intención de reciclar las decisiones, ya que así es el proceso de la evaluación de los aprendizajes.

Otro propósito de la evaluación evidenciado (a través del análisis realizado a la propuesta del Currículo Nacional Bolivariano) es la formativa, porque permitirá realizar retroalimentación, para que exista un logro de los objetivos

significativamente; donde los niños sean evaluados formativamente, a través de la autoevaluación, coevaluación, corrección de los trabajos diarios, realización de los ejercicios en clases, cumplimiento de las actividades o trabajos asignados por el docente.

Además de lo planteado anteriormente, se puede incluso emplear Estrategias Lúdicas como método para consolidar y reforzar los procesos de enseñanza-aprendizaje y socialización, estas últimas que estén encaminadas a una comunicación asertiva donde el niño se sienta apreciado, protegido, motivado, entre otras emociones positivas que pueda expresar.

También se propone a los docentes, indagar en los estudiantes sobre sus posibles experiencias acerca de los diferentes contenidos que deben aprender y practicar para diagnosticar posibles fallas y luego darle solución (se puede decir que se refiere a la evaluación diagnóstica o de entrada), sin embargo, se recomienda corregir a los estudiantes menos diestros al realizar las actividades. Todas las posibles correcciones que se puedan manifestar durante el proceso instruccional, es una forma de evaluar formativamente.

Atendiendo a estas consideraciones, el Ministerio del Poder Popular para la Educación a través de su propuesta de Currículo Nacional Bolivariano (ob. cit.) plantea los siguientes principios que regirán este proceso:

- **Reciprocidad:** atiende la interacción de los actores corresponsables en el proceso educativo.
- **Continuidad:** asume la evaluación como un proceso sistémico, sistemático, continuo y permanente.
- **Constructivista:** reconoce que el y la estudiante construyen nuevos conocimientos basados en sus experiencias previas, en convivencia con la comunidad y potenciando la investigación del contexto natural.
- **Participativa:** propicia la intervención de los y las estudiantes, maestros y maestras; así como de la familia en el proceso educativo. (p. 23)

En estos principios mencionados anteriormente, están las bases fundamentales para mejorar los aprendizajes de los estudiantes e inclusive examinar los resultados significativos que conlleven a construir los alcances y logros de los y las estudiantes; por otro lado, como estudiar, reflexionar y detallar la intervención de los docentes, los estudiantes, familias, entre otros actores para fortalecer el proceso educativo.

En resumen, de las ideas planteadas anteriormente, se puede dilucidar que las estrategias que se proponen para este estudio serán de provecho para solventar las diferentes problemáticas que pueden surgir durante los procesos de enseñanza y aprendizaje en un aula de clase de Primer Grado, por tanto, el uso de la lúdica como estrategia metodológica para el desarrollo de los conocimientos y la socialización serán un elemento vinculado directamente al currículo que se propone porque sus componentes están inmersos en los pilares que la sustentan.

2.2.10. Actividades lúdicas como estrategia básica para el desarrollo de los conocimientos y la socialización

En el marco de los planteamientos realizados en diferentes apartados de este capítulo, sobre actividades lúdicas y la propuesta del Currículo del Nivel de Educación Primaria, corresponde ahora tratar lo concerniente a:

1. La actividad lúdica para el desarrollo de los conocimientos.
2. La actividad lúdica para el desarrollo de la socialización.

2.2.10.1. La actividad lúdica para el desarrollo de los conocimientos

Antes de entrar a desarrollar el tema de la lúdica para el desarrollo de los conocimientos, es necesario realizar algunas acotaciones iniciales, que permitan aclarar sobre el conocimiento, su proceso de adquisición, así como en la propia conceptualización de la estrategia lúdica.

En relación al conocimiento, Tejada (s/f), refiere que: “No es nada nuevo afirmar que el conocimiento que es objeto de enseñanza y aprendizaje no es más que una selección de los saberes relevantes en un contexto sociocultural” (p.491).

Desde esta idea, se piensa en que no son pocos los teóricos o pensadores que han abordado el tema del conocimiento según sea la óptica desde la que se contemple, encontrándose muchas veces categorías similares o puntos de conexión, sin embargo, es para muchos notorio que determinados tipo de conocimiento se notan insuficientes, por cuanto olvidan la dimensión afectiva, pues se preocupan más bien por lo cognitivo y lo conativo parcialmente.

A continuación se plantea un mapa ilustrativo de un tipo de conocimiento (según Monereo, Carles, Castelló, Montserrat, 1997, 26-28) y su correlato con los contenidos curriculares, que permiten visualizar claramente lo que hasta ahora se viene tratando, pero su establecimiento se denota significativo para el estudio que se realiza sobre las actividades lúdicas para el desarrollo de la socialización y el conocimiento.

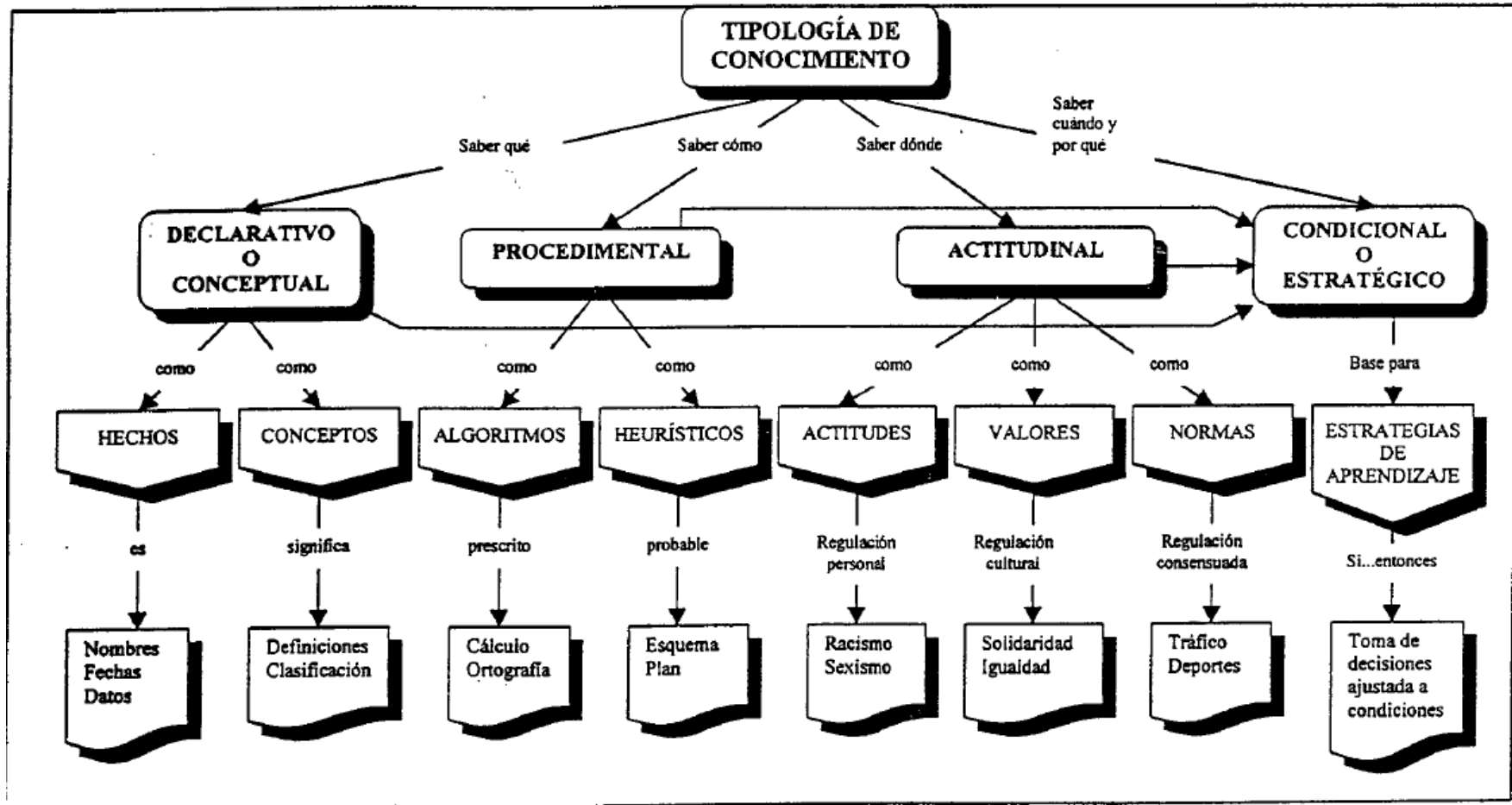


Figura 13. Las Tipologías de conocimiento. Tipologías de conocimiento (1997)

Sobre las bases de las ideas expuestas anteriormente, se puede expresar que la Educación es de suma importancia en la adquisición de los conocimientos y es la base de la información, porque el proceso de transmisión de conocimientos, normas, valores, ritos, conductas, tradiciones, entre otros es lo que se denomina Educación. Por ello, la escuela, no puede obviar su compromiso social en relación con el desarrollo de aptitudes hacia el conocimiento, y resulta de un enorme interés entender cómo se forman o adquieren conocimientos, o sea, cómo un individuo aprende nuevas cosas.

Por su parte Delval (s.f.) expresa que:

Dado que el conocimiento constituye un aspecto tan esencial para la vida de los hombres es natural que estos dediquen una parte importante de su actividad a adquirir nuevos conocimientos. Por ello en todas las sociedades los adultos ponen un gran énfasis en conseguir que los niños adquieran los conocimientos que se consideran indispensables para la vida social y para la supervivencia, transmitiéndoles las adquisiciones que esa sociedad ha ido acumulando a lo largo del tiempo y que constituyen lo que solemos denominar cultura. (p. 1)

Está claro hasta aquí que el conocimiento es un producto de la actividad social que se produce, se mantiene y se difunde en los intercambios con los otros.

Asimismo, Delval (ob. cit.) expresa con relación al tema que:

Los conocimientos son producidos por los individuos y están acumulados de alguna forma en lo que puede llamarse la mente de los individuos, pero se generan en los intercambios con los otros, se comunican a los otros y se perfeccionan en el comercio con los demás, en el proceso de compartirlos y contrastarlos con lo que piensan o saben hacer los demás. (p. 2)

Se desprende de estos razonamientos de cómo se adquiere el conocimiento, es que se toma de fuera, o sea, está en la sociedad o es el resultado del contacto con una realidad -que incluye a los otros- y que está dada y es exterior a nosotros.

Por otro lado, se puede decir que el conocimiento es la apropiación de objetos (materiales y formales) presente en la conciencia; donde el docente define un escenario de mediación cultural y su rol se vuelve central en la zona de desarrollo próximo, entendida ésta como el potencial la distancia entre dos niveles: el desarrollo actual de maduración, expresada esta última en la capacidad de resolver situaciones problemáticas de manera autónoma, y el nivel de desarrollo establecido por la capacidad de resolverlas con la ayuda de otros.

En este sentido, las actividades lúdicas deben concebirse como estrategias básica con la cual se puede enseñar a conocer el mundo y a problematizarlo, mediante el uso efectivo de ellas porque son acciones que ayudan al desarrollo de habilidades y capacidades que el niño necesita para apropiarse del conocimiento. Con ellas, los estudiantes necesitan aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a crear, aprender a convivir y participar, aprender a valorar y aprender a reflexionar, y de esta manera descubran el conocimiento de una forma amena, interesante y motivadora.

Por ello, afianzados en las ideas de Martínez (2008) se puede señalar que el compromiso de la institución educativa es formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar su potencial bajo la dirección de los docentes, por tanto, es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil de manera que éstos no sientan temor de resolver problemas.

Resulta oportuno expresar además, que los objetivos y tareas de la educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos porque solos no garantizan la formación de las capacidades necesarias en lo que respecta al enfoque independiente y a la solución de los problemas que se presentan a diario.

Se requiere introducir métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad en la educación; y con la lúdica se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los estudiantes en profesionistas.

Es evidente entonces que el elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza y socialización. Además, puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el estudiante. Sirve para desarrollar procesos de aprendizaje y se puede utilizar en los subsistemas educativos, en enseñanza formal e informal; se puede expresar que es una estrategia de trabajo compleja, centrada en los estudiantes, a través de la cual el docente prepara y organiza previamente las actividades, propicia y crea un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo, monitorea y detecta las dificultades y los progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes.

En definitiva tratando el tema de la lúdica de forma metodológica, se puede utilizar el componente lúdico como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador, en base a la idea de que, lo lúdico, por si mismo, implica aprendizaje, así mismo, con ella se interiorizan y transfieren los conocimientos para

volverlos significativos, porque ésta herramienta de enseñanza-aprendizaje permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear, incluso se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional.

2.2.10.2.La Actividad Lúdica para el desarrollo de la socialización.

El proceso de la socialización es otro aspecto del desarrollo de los niños específicamente de primer grado de Educación Primaria, y al cual se debe dedicar fundamentalmente la escuela junto con la familia, para conocer la realidad de las relaciones que se establecen entre los estudiantes.

Según Vincenty (citando a Munné 1982) expresa que:

La personalidad de los seres humanos no surge de repente. Es el producto de un proceso en el que intervienen factores innatos y aquellos de carácter adquirido, cuya naturaleza es social y cultural. En relación con éstos últimos, aunque sin omitir los primeros, se encuentra el llamado “proceso de socialización”. En dicho proceso ocupan un lugar fundamental las relaciones, que a nivel interpersonal, el/la individuo(a) va teniendo con otros(as) que intervienen factores innatos y aquellos de carácter adquirido, cuya naturaleza es social y cultural. En relación con éstos últimos, aunque sin omitir los primeros, se encuentra el llamado “proceso de socialización”. En dicho proceso ocupan un lugar fundamental las relaciones, que a nivel interpersonal, el/la individuo(a) va teniendo con otros(as) que interactúan con él/ella.
(p. 1)

En este sentido, se puede expresar que la socialización es un proceso donde el individuo aprende e interioriza durante toda su vida, desde su infancia hasta su vida adulta, aquellos elementos que encuentra en su medio ambiente, haciéndolos partes de su personalidad bajo la influencia de la escuela, la familia y los demás miembros de la sociedad, de esta forma se adapta al medio social donde está establecido.

En este orden de ideas se puede citar a Suriá (2011) quien expresa dos aportaciones fundamentales de la socialización para el desarrollo psicosocial del individuo:

1. Suministra las bases para la participación eficaz en la sociedad posibilitando que el hombre haga suyas las formas de vida prevalentes en el medio social.
2. Hace posible la existencia de la sociedad, pues a través de ella amoldamos nuestra forma de actuar a las de los demás compartiendo los esquemas de lo que podemos esperar de los demás y lo que los demás pueden esperar de nosotros. (p.17)

Con base en las definiciones anteriores, y aplicándolas a la Educación se puede afirmar que se trata de ver cómo la sociedad logra transmitir sus ideales, valores, creencias, conductas aceptables; y cómo el individuo los asimila y los integra en su personalidad. Por ello, Alanya (2007) expresa:

La socialización se puede describir desde dos puntos de vista: objetivamente; a partir del influjo que la sociedad ejerce en el individuo; en cuanto proceso que moldea al sujeto y lo adapta a las condiciones de una sociedad determinada, y subjetivamente; a partir de la respuesta o reacción del individuo a la sociedad. (p.1)

De acuerdo con los planteamientos anteriores y sobre todo en Alanya (ob. cit.), se puede expresar que la teoría psicológica mejor explicada sobre el tema de la socialización es la del Aprendizaje Social de Albert Bandura, quien afirma que todo puede aprenderse observando a los demás, o sea, se adquieren nuevas conductas observándolas en otras personas (modelamiento, imitación o aprendizaje social).

En definitiva, para Alanya (ob. cit.) el proceso de socialización se refiere a:

...es la interacción de la persona en la sociedad, en el medio donde se desenvuelve. Inicia por lo general en casa acompañado de sus padres y

esto se desarrolla a medida en cómo lo estimulan desde antes del nacimiento del niño y de acuerdo al ambiente donde se relaciona.

El proceso de socialización, es cuando el individuo adopta los elementos socioculturales de su medio ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse a la sociedad. Dicho en otros términos, socializar es el proceso por el cual el niño, aprende a diferenciar lo aceptable de lo inaceptable en su comportamiento.

Es la manera con que los miembros de una colectividad aprenden los modelos culturales de su sociedad, los asimilan y los convierten en sus propias reglas personales de vida". (p.12)

Además, de los elementos teóricos expuestos anteriormente se considera que las aportaciones de Durkheim (citado por Alanya, ob. cit.) son muy importantes en el estudio sobre la socialización, por cuanto:

- Los hechos sociales son exteriores al individuo. En el modo de actuar, pensar y sentir, exteriores al individuo, y que poseen un poder de coerción en virtud del cual se lo imponen;
- La educación cumple la función de integrar a los miembros de una sociedad por medio de pautas de comportamiento comunes, a las que no podría haber accedido de forma espontánea;
- La finalidad de la sociedad es crear miembros a su imagen;
- El individuo es un producto de la sociedad.

Esta es la forma en como Durkheim ve desde su perspectiva la socialización. Por ejemplo: Los niños de Venezuela que están en diferentes estados, distíngase el caso de un niño de la Zona Costera, Sierra y Selva, porque sus modos de existencia son absolutamente desiguales porque tienen diferentes culturas, como así sucede en los juego u otras formas lúdicas.

Desde esta perspectiva planteada anteriormente, y relacionándola con la realidad investigada se puede expresar que con el ingreso a la escuela el niño de

Primer Grado se inserta a la actividad de estudio, que a partir de ese momento va a establecerse como actividad fundamental. Este hecho amplía aún más el contacto del niño con la sociedad a la que pertenece, la cual impone exigencias que requieren del desarrollo de nuevas habilidades y destrezas para su superación exitosa. El niño se enfrenta y adecua a un ambiente nuevo en el cual deberá lidiar con demandas desconocidas hasta ese momento para él, aprender las expectativas de la escuela y de sus profesores y lograr la aceptación de su grupo. Es en la escuela donde se le van a entregar las herramientas necesarias para desenvolverse en el mundo adulto.

El desempeño del escolar se puede ver afectado en función de si se ha logrado o no las tareas del desarrollo de las etapas anteriores, ya que este período puede hacer evidente algunos problemas que son el resultado de dificultades en los métodos educativos de la familia. Ese niño, que en las etapas anteriores no le brindaron la posibilidad de desarrollar su autonomía, utilizándose métodos sobreprotectores, autoritarios o permisivos, pudiera presentar dificultades para adaptarse a la escuela.

Además, de la actividad de estudio, en este grado de Educación Primaria es esencial las actividades lúdicas. El papel de estas actividades consiste en dar oportunidades de aprendizaje. En ellas, el niño tiene la posibilidad de ir ganando confianza en sus capacidades, entrar en contacto con el grupo de la misma edad y relacionarse con ellos, aprendiendo a aceptar y respetar normas, y además, brinda modos socialmente aceptables de competir, canalizar energía y actuar en forma agresiva. En este grado (Primer Grado) el juego de roles se complejiza y permite la aparición del juego de reglas (damas, ajedrez, etc.), el cual implica respeto a la cooperación social y a las normas, existiendo sanción cuando ellas se transgreden. Este juego es el que va a persistir en la adultez.

En este propósito, se ofrecen las estrategias lúdicas porque son una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil, además, en el

momento de realizar estas actividades, los niños aprenden a convivir, a ayudar, a realizar actividades comunes a respetar el punto de vista de los otros, a expresar su punto de vista personal, tomando en cuenta el de los otros; en general, se aprende a trabajar con otros en actividades comunes.

Es por estas razones, que el componente lúdico entre los que está el juego, contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del niño, ya que permite a la persona que en la vida adulta aprenda a confrontar sus problemas, y esto solo se logra si se le permite al niño que juegue y experimente con su ambiente.

Otra función socializadora de la lúdica se deriva de ser un estímulo para el desarrollo moral, ya que diversos estudios han evidenciado que esta actividad es escuela de autodominio, de voluntad, y de asimilación de normas de conducta (Elkonin, 1978/1980).

Por otro lado, los trabajos de enfoque psicoanalítico, enfatizan otra importante contribución de la actividad lúdica al desarrollo afectivo-emocional de los niños (Winnicott, 1971/1982, citado por García y Alarcón, 2011), se trata de que es una fuente de placer que estimula la alegría de vivir, además de una vía de liberación de la ansiedad que se deriva de fuentes externas (experiencias difíciles en la realidad) e internas (sexualidad-agresividad). Esta función de las actividades lúdicas como instrumento de expresión emocional y de descarga de tensiones, hace que esta actividad promueva el equilibrio psíquico y la salud mental.

En correspondencia con lo planteado hasta ahora, se puede expresar que los niños interactuando cooperativamente, mantienen comunicaciones más eficaces, verbalizan más ideas, aceptan más las ideas de los otros, mostrando mayor coordinación, esfuerzo y productividad cuando realizan una tarea. También se ha verificado que la actividad cooperativa facilita la reducción de conflictos intergrupos,

favorece el establecimiento de relación es más positivas entre los compañeros, como aquellas caracterizadas por la atención, la simpatía, la cortesía y el respeto mutuo. Además, el ambiente cooperativo mejora el clima del aula y las relaciones interpersonales en el seno del grupo, posibilitando el marco más idóneo para el desarrollo de unas adecuadas habilidades sociales, como las que se proponen lograr con las estrategias lúdicas de enseñanza y socialización en esta investigación.

2.3. BASES LEGALES

El presente estudio tiene su fundamentación legal en documentaciones que respaldan las estrategias lúdicas para ser aplicadas en el campo educativo, tales como la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), la Ley Orgánica de Educación (ob. cit.) y la Ley Orgánica para la Protección del niño y del Adolescente (1998). A continuación se plantean algunas consideraciones contempladas en sus artículos que motivan el uso de la lúdica como estrategia metodológica.

En cuanto a la Constitución Bolivariana de Venezuela (ob. cit.), establece respecto al derecho a la Educación, en sus artículos 102 y 103, que:

Artículo 102. La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El Estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad (...) El Estado, con la participación de las familias y la sociedad, promoverá el proceso de educación ciudadana, de acuerdo con los principios contenidos en esta Constitución y en la ley.

Artículo 103. Toda persona tiene derecho a una educación integral de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones...

Lo que quiere decir que toda persona está en el derecho y obligación de recibir educación de calidad, incluyendo aquellos que tengan alguna diversidad funcional. Los responsables son los padres y el gobierno nacional, por tal razón es competencia del Estado velar porque el Sistema Educativo cuente con un personal altamente calificado, donde se haga uso de estrategias innovadoras que permitan ofrecer una educación enriquecedora, es decir, la Carta Magna conceptualiza a la educación como un espacio orientado a la búsqueda de la calidad de vida de los ciudadanos. Por ello, se plantea la propuesta de las estrategias lúdicas para el desarrollo del conocimiento y el proceso de socialización debido a que se utilizará como herramienta básica del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la humanidad.

En este mismo sentido, cabe señalar que el artículo 109 de la Constitución Venezolana indica “toda persona tiene derecho a una Educación...” ya que éste es un deber que debe ser impartido de forma gratuita y obligatoria, buscando como fin el desarrollo de la capacidad creadora de cada persona y, precisamente, las actividades lúdicas es una herramienta con que cuenta el docente de Educación Primaria para desarrollar en el niño la socialización.

Por otro lado, la Ley Orgánica de Educación (ob. cit.), en su artículo 49 establece:

Artículo 49º: Para el subsistema de educación básica el año escolar tendrá doscientos días hábiles. El mismo se divide a los fines educativos, de acuerdo con las características de cada uno de los niveles y modalidades del Sistema Educativo atendiendo a la diversidad, las especificidades étnico-culturales, las características regionales y a lo que establece el Reglamento de la presente Ley...

El artículo anterior quiere decir, que en el subsistema de educación básica, además de tener un tiempo estipulado para la enseñanza anualmente, la escuela debe dar los instrumentos necesarios para que el niño pueda aumentar y precisar los

objetivos de la Educación Primaria, y se enfoca fundamentalmente a potenciar las personas para iniciarse en la vida social activa y productivamente para así poder enfrentarse a la sociedad. Por tal razón, en esta investigación se proponen actividades lúdicas con el fin de que el docente las aplique en el aula de clases a los niños de Educación Primaria, porque ellas pueden influir en todo ese subsistema básico e inclusive el universitario lográndose procesos de enseñanza y socialización significativos.

Finalmente, la Ley Orgánica para la Protección del Niño y el Adolescente (ob. cit.) en sus artículos 53 y 55

Artículo 53. Todos los niños y adolescentes tienen derecho a la educación. Asimismo, tienen derecho a ser inscritos y recibir educación en una escuela, plantel o instituto oficial, de carácter gratuito y cercano a su residencia...

Artículo 55. Todos los niños y adolescentes tienen el derecho a ser informados y a participar activamente en su proceso educativo. El mismo derecho tienen los padres, representantes o responsables en relación al proceso educativo de los niños y adolescentes que se encuentren bajo su patria potestad, representación o responsabilidad.

El Estado debe promover el ejercicio de este derecho, entre otras formas, brindando información y formación apropiada sobre la materia a los niños y adolescentes, así como a sus padres, representantes o responsables. (p. 11)

Lo planteado anteriormente, precisa los presupuestos establecidos en la Constitución sobre el derecho que tiene todo niño a participar en el proceso de Educación de forma activa, en este sentido, el Estado tiene la responsabilidad de crear escuelas y a la vez dotarlas de recursos, de tal forma que los docentes puedan facilitar conocimientos a través de diversas estrategias y pueda servir como medio de adquirir conocimientos y desarrollar procesos de convivencia.

En relación a lo expresado en el artículo anterior, se puede decir que tiene vinculación con la investigación que se realiza, debido a que la formación e información en las escuelas debe ser responsabilidad del Estado, y esto lo hace a través de los docentes, de investigadores, padres y representantes, entre otros agentes que prepara o contrata para tal fin, a quienes les corresponderá estar prestos a propiciar los medios para facilitar la comunicación y reforzar los conocimientos en los niños; de esta manera los investigadores de este estudio contribuirán en el desarrollo de actividades lúdicas para que los niños de Primer Grado afiancen su desarrollo emocional y social.

En base a los planteamientos anteriormente realizados, se puede expresar que la Educación tiene como finalidad el pleno desarrollo de la personalidad a través de la aplicación de actividades lúdicas que permitan formar un individuo capaz de desenvolverse en la vida, pues estas permiten incorporar a los niños menos preparados e introvertidos, a la participación activa, a la vez que le es estimulada su superación, valiéndose del elemento competitivo. Por otro lado, la lúdica ofrece el mayor campo para el intercambio de opiniones y de aclaración de conceptos y, por último, se robustecen las relaciones de solidaridad y amistad dentro del ambiente que producen estas actividades.

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

El marco metodológico, fundamentado en las ideas de Palella y Martins (2006) es el conjunto de procedimientos que se sigue en las ciencias para evidenciar la situación de un fenómeno que sucede en una realidad, por tanto, se puede expresar que representa la forma y estructura de un estudio, donde se describen el tipo y nivel de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos así como su validación y la operacionalización de la variable, como a continuación se establecen.

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación está enmarcada dentro de los llamados estudios de Campo, “ya que se trata de estudiar el fenómeno social en su ambiente natural”, (Ramírez, 1998, pág. 68), cuestión que indica que se debe realizar la investigación en una realidad, que en el caso que ocupa se desarrollara en las aulas de Primer Grado de la U. E. N. “Antonio José Sotillo”, ubicada en Puerto La Cruz, Estado Anzoátegui

Al respecto, la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (U.P.E.L. 2.004), expone un argumento más amplio sobre la Investigación de Campo, al referir:

Es el análisis sistemático de problemas de la realidad con el propósito, bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos o predecir su inferencia... Los datos de interés son recogidos en forma directa de la realidad, en este sentido se trata de investigaciones a partir de datos originales o primarios. (p. 89).

En estas ideas, se puede decir que se hace énfasis al tipo de investigación del estudio realizado, por cuanto sirvió como fuente de información para recopilar los datos de interés, los cuales fueron recogidos en forma directa de la realidad, en el marco donde acontecen y ocurren los hechos.

3.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Se trata de una investigación descriptiva, porque según Palella y Martins (ob. cit) refieren que: "...el propósito de este nivel es el de interpretar realidades de hecho. Incluye descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, composición o procesos de los fenómenos (...) hace énfasis sobre conclusiones dominantes" (p. 102), desde esta perspectiva se considera que la presente investigación trata de indagar, con la aplicación de instrumentos, una problemática que sucede en las aulas de Primer Grado relacionada con estrategias lúdicas, que deberían ser puestas en práctica por parte de los docentes en estudio, y de esta manera interpretar lo que sucede en esa realidad con el fin de obtener resultados que conlleven a la búsqueda de soluciones.

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

Según Ramírez (ob. cit.) define población como: "...un conjunto que reúne a individuos, objetos, etc., que pertenecen a una misma clase por poseer características similares pero con la particularidad de estar referidas a un conjunto limitado por el ámbito del estudio a realizar..." (p.63). En otras palabras, se aprecia que el autor citado quiere decir que la población estará representada por personas o cosas vinculadas con un fenómeno social, y sólo estarán definidos por el problema y los objetivos del estudio que lo hacen un subconjunto particular con respecto al resto de los integrantes del universo.

En este sentido, la población en estudio está conformada por cuatro (4) docentes de Primer Grado de Educación Primaria de la U.E.N. “Antonio José Sotillo”, ubicada en Puerto La Cruz, municipio Sotillo del Estado Anzoátegui, tal como se establece a continuación:

Cuadro Nro. 03 Población en estudio.

POBLACION	N°
Docentes	4

En cuanto a la muestra, la cual es definida por Arias (2006) como “un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible”. (p.83), se considera que no es relevante seleccionarla en muchos casos de poblaciones, porque dependerá de las diferentes evaluaciones que se hagan de la población que sea estudiada, o sea, se evalúen los recursos financieros y humanos, el tiempo, la dispersión geográfica y la logística; por consiguiente, no fue necesario extraerla porque se consultó a toda la población de docentes, por ser posible su abordaje en la totalidad de los casos.

3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS

En función de los objetivos definidos en el presente estudio, donde se planteó la estrategia lúdica para la enseñanza y socialización en los niños de Primer Grado, se emplearon como técnicas: la encuesta y la observación; y como instrumentos: el cuestionario y la lista de cotejo.

3.4.1 Técnicas

Las técnicas, en palabras de Arias (ob. cit) es “... el procedimiento o forma particular de obtener datos o información” (p. 67), es decir, ellas son procedimientos

estandarizados o maneras de recolectar la información en una investigación, la cual requiere ser guardada en un dispositivo con la intención de que los datos estén disponibles en cualquier momento para su evaluación; atendiendo a estas definiciones se proponen a continuación las seleccionadas en esta investigación:

3.4.1.1. La encuesta

Arias (ob.cit) define esta técnica expresando: “...la encuesta es una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismo, o en relación con un tema en particular”. (p. 72); en otras palabras, se infiere que esta técnica requiere de una serie de fases en su construcción: la preparación, diseño, ejecución, análisis y presentación de resultados. Es aplicada aún universo amplio de manera muy económica. (Palella y Martins ob. cit., p.134)

Dadas las condiciones que anteceden, la encuesta se aplicará a los cuatro (4) docentes de Primer Grado de Educación Primaria con la finalidad de indagar sobre la utilización de estrategias lúdicas por éstos en el aula de clase.

3.4.1.2. La observación

Es concebida por Palella y Martins (ob.cit) como una técnica que “consiste en estar a la expectativa frente al fenómeno, del cual se toma y se registra información para su posterior análisis” (p. 126), lo que quiere decir, que los investigadores estarán presentes en el lugar de los acontecimientos, limitándose a observar las situaciones pero recolectándolas en instrumentos que serán sometidos a interpretaciones.

Partiendo de las ideas anteriores, se seleccionó para esta investigación la observación estructurada para recoger los datos y se utilizó como instrumento una lista de registro de notas, la cual permitió observar las características de las estrategias lúdicas utilizadas por los docentes en el salón de clase.

3.4.2 Instrumentos

Los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información. Ejemplo: fichas, formatos de cuestionario, guías de entrevista, lista de cotejo, grabadores, escalas de actitudes u opinión (tipo likert), entre otros. (Arias, ob. cit., p. 69).

Tomando en cuenta lo antes expresado, se seleccionó el cuestionario para ser aplicado a los docentes, por estar cónsono con el primer objetivo de investigación. Este instrumento lo define Arias (ob. cit.), como:

Es la modalidad de encuesta que se realiza de forma escrita mediante un instrumento o formato en papel contentivo de unas series de preguntas. Se le denomina cuestionario autoadministrativo porque debe ser llenado por el encuestado, sin la intervención del encuestador (p. 74).

Desde esta perspectiva, el cuestionario se diseñó en base a preguntas relacionadas a las estrategia lúdicas para la enseñanza y socialización en los niños de Primer Grado de la U. E. N. “Antonio José Sotillo”, con el propósito de saber si los docentes utilizaban estrategias de este tipo y si estaban dispuestos a incorporarlas en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Es importante señalar, que el dispositivo planteado anteriormente se aplicó en horario de clase y sin previo aviso, a los cuatro (4) docentes de Primer Grado que trabajan en la institución antes señalada. Se les administró a cada docente, a fin de recabar información que luego se registraron en una matriz de datos que permitió analizarlos estadísticamente. Su diseño se estructuró en tres grandes aspectos (Ver anexo N° A-1), que a continuación se plantean:

- Parte I, relacionada con datos personales de los docentes.
- Parte II, dedicada a recoger aspectos relacionados con las estrategias lúdicas encaminadas a la comunicación.
- Parte III, se ubicaron aspectos relacionados a la consolidación o refuerzo de lo aprendido.

Asimismo, se establecieron 15 preguntas unas de selección simple, otras múltiple y preguntas cerradas, permitiendo esto obtener referencias que conllevaron al desarrollo de este estudio.

En cuanto a la Lista de Cotejo, Arias, F. (2006) la define como “una lista de control o de verificaciones, es decir, un instrumento en el cual se indican la presencia o ausencia de un aspecto o conducta a ser observada” (p. 70), que en el caso de esta investigación se utilizó para evidenciar si los docentes en estudio aplicaban estrategias lúdicas a los estudiantes, a fin de analizarlas identificando sus características, con la finalidad de verificar la información obtenida en el cuestionario que se aplicó a los mismos.

Para su diseño, se establecieron en el instrumento 18 ítems, al lado de los cuales se adjuntó una “x” si la conducta es no lograda e igual otra “x” si el aspecto a evaluar es logrado. Estos se distribuyeron de la siguiente manera:

Cuadro N°. 04 Aspectos a observar de las Estrategias Lúdicas a Observar

Aspectos a Observar	N° de Ítems
Características de las estrategias lúdicas	
Participativas	6
Creativas o Imaginativas	4
Flexibles	3
Dirigidas	5

Los criterios anteriores permitieron realizar las observaciones no participativas durante cuatro días consecutivos. Luego se recopilaron para establecer una matriz general que permitiera hacer su análisis, del cual se escribirá más adelante.

3.5 VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS

Según, Arías (ob. cit.) “la validez del cuestionario significa que las preguntas o ítems deben tener una correspondencia directa con los objetivos de la investigación. Es decir, las interrogantes consultarán sólo aquello que se pretende conocer o medir” (p. 79), se infiere de esta idea que los instrumentos deben pasar por un proceso de evaluación que ayude a su conformación científica, asimismo se puede decir de la lista de cotejo porque aluden a dos características básicas que deben reunir estos instrumentos.

En este sentido, se validaron los instrumentos utilizando el método de juicio de expertos, el cual consistió en consultar a tres (3) profesionales con amplia formación en el tema, técnicas de evaluación y reconocida trayectoria en el campo educativo; quienes orientaron y revisaron sobre las condiciones de los instrumentos, al respecto sugirieron de los ítems planteados, en la primera versión del cuestionario, que debían ser formulados de manera enunciativa, ya que los investigadores las habían realizado de forma interrogativa. Otra observación, fue que se plantearan algunas preguntas cerradas a selección simple y otras a múltiples, resultando de esta manera su versión final. (Ver Anexo B, la matriz del proceso de validación de los expertos).

En lo que se refiere a confiabilidad, Padilla (2002) define la confiabilidad como la constancia de las medidas aportadas por un instrumento en situaciones semejantes, o sea, esta idea se refiere a que se recomienda aplicar una prueba piloto o

sondeo preliminar, como en efecto se realizó a un pequeño grupo que no forma parte de la población de docentes en estudio, pero es equivalente en cuanto a sus características. Toda esta actividad se hizo para corregir cualquier falla y elaborar la versión final del cuestionario y la lista de cotejo.

3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Arias (ob. cit.) define la variable como una: “característica o cualidad, magnitud o cantidad que puede sufrir cambios y que es objeto de análisis, medición, manipulación o control de una investigación”. (p. 57), cabe decir, que es un atributo de un objeto o fenómeno que sucede en una realidad de cualquier índole, y la misma estará sujeta a diferentes cambios porque es susceptible en un estudio.

Desde esta perspectiva, se operacionalizaron las variables con el fin de convertir el concepto abstracto que se tenía, en uno empírico que se pudiera medir, en el caso del presente estudio, por el cuestionario y la lista de cotejo que se aplicó a los docentes. Prácticamente se hizo para no perderse o cometer errores, como sucede, cuando no existe relación entre la variable y la forma en que se midió. Con la operacionalización diseñada se precisaron los diferentes aspectos y elementos, que se generaron en relación a la estrategia lúdica para la enseñanza y socialización en los niños de Primer Grado, para luego cuantificarlos y registrarlos con el fin de llegar a las conclusiones generales y sus respectivas recomendaciones. A continuación, se establecen en un cuadro la operacionalización de las variables:

Cuadro N° 05. OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	FUENTE	TÉCNICA	INSTRUMENTO	ITEMS
Formación de los docentes de Primer Grado	Proceso continuo de aprendizaje de conocimientos, habilidades y de interiorización de pautas comportamentales (Brunet y Belzunegui, 2003; 23)	Estudios que poseen los docentes	Nivel de instrucción Años de experiencia como docente de 1er Grado	Docentes	Encuesta	Cuestionario	1,2,3
La lúdica como estrategia básica para el desarrollo de los conocimientos y la socialización en los estudiantes de primer grado.	La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad recreativa y el conocimiento (Jiménez, 2002)	Estrategias lúdicas	Encaminadas a la comunicación	Docentes	Encuesta Observación	Cuestionario	4,5,6, 8, 9
			Encaminadas a la consolidación o refuerzo de lo aprendido.			Cuestionario	11-15
Características de las estrategias lúdicas que emplea el docente para la socialización del niño.	Aquellas cualidades que presenta el proceso lúdico cuando se desenvuelve en su modelo original, es decir, cuando opera con el mayor grado de libertad en su desarrollo. (Rogers, C. 1958)	Características de las estrategias lúdicas	Participativas	Docentes	Observación Encuesta	Lista de cotejo	1-6
			Imaginativas o creativas				7,8,10
			Flexibles				11-13
			Dirigidas				14-16
						Cuestionario	7,10

Los Autores (2012)

CAPITULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Este capítulo, de acuerdo con Palella y Martins (ob. cit.) expertos en estadística, corresponde al establecimiento de los resultados y su respectivo análisis que conducen a las conclusiones y recomendaciones, para dar respuesta a las diferentes interrogantes de una investigación; en otras palabras representa la fase donde se registran los datos recopilados de un estudio, pero elaborados estadísticamente porque una "...simple colección de datos no constituye una investigación. Es necesario analizarlos, compararlos y presentarlos de manera que realmente lleven a la confirmación o al rechazo..." (Tamayo 1998; p. 126)

En este sentido, primeramente se establece la configuración del cuestionario aplicado a los docentes en estudio. Se presenta en categorías de análisis en sus respectivos cuadros y gráficos estadísticos; los mismos se analizaron de manera cuantitativa, empleándose para ello la técnica del porcentaje y la frecuencia absoluta. Posteriormente, se implanta una matriz que almacena los datos de la Lista de Cotejo aplicada en la investigación; se establece para analizar las características de las estrategias lúdicas que emplean los docentes investigados, y se utilizó para su tratamiento estadístico el porcentaje y frecuencia absoluta e igualmente se procedió a utilizar la técnica del análisis sugerida por Kelinger, citado por Hurtado (2000) quien afirma que analizar significa establecer categorías, ordenar, resumir e interpretar los datos.

A continuación, se establecen los datos obtenidos del cuestionario y de la lista de cotejo con su respectivo análisis e interpretación, a fin de que se pueda visualizar el desarrollo del estudio de manera esquemática.

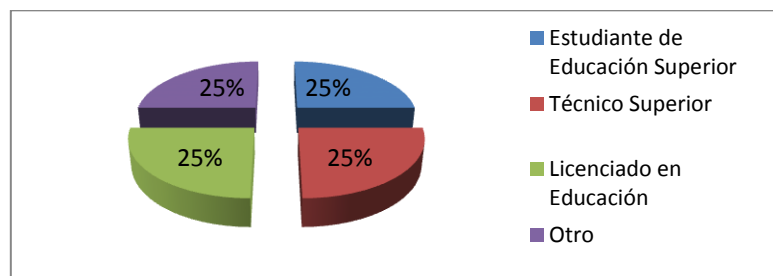
4.1 CUESTIONARIO APLICADO A LOS DOCENTES

Cuadro N° 06. NIVEL DE INSTRUCCIÓN DE LOS DOCENTES

CATEGORIA	DOCENTES	PORCENTAJE
Estudiante de Educación Superior	1	25%
Técnico Superior	1	25%
Licenciado en Educación	1	25%
Otro	1	25%
Total	4	100%

Fuente: Los docentes de la U.E.N Antonio José Sotillo

Gráfico N° 1. NIVEL DE INSTRUCCIÓN DE LOS DOCENTES



Análisis

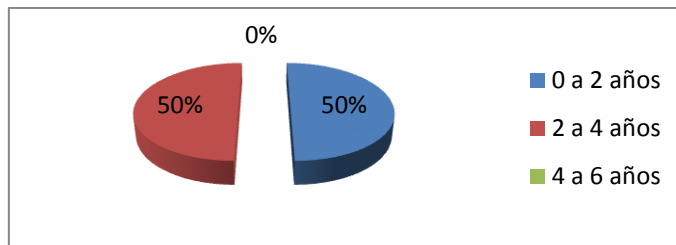
De los 4 docentes que representan el 100%, un 25% que equivale a 1 docente manifestó ser estudiante de Educación Superior; el 25% que equivale a 1 docente expresó poseer título de Técnico Superior; otro 25% que equivale a 1 docente indicó ser Licenciado en Educación, y por último 25% que equivale a 1 docente seleccionó la categoría Otro y específico ser Bachiller Docente. Estos resultados indican que la mayoría de los docentes son graduados en Educación, lo que permite inferir que debería ser un indicativo de buen desempeño académico dentro de cada una de las aulas de clases de Primer Grado, sin embargo, se considera la existencia de docentes que aún podrían estar sin formación en estrategias tecnológicas que muchas veces se tratan a profundidad en el nivel universitario.

Cuadro N° 07. AÑOS DE EXPERIENCIA DE LOS DOCENTES

CATEGORIA	DOCENTE	PORCENTAJE
0 a 2 años	2	50%
2 a 4 años	2	50%
4 a 6 años	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Los docentes de la U.E.N Antonio José Sotillo

Gráfico N° 2. AÑOS DE EXPERIENCIA



Análisis

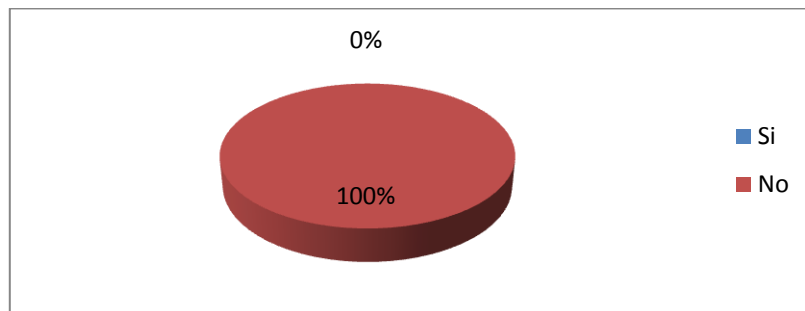
De los 4 docentes que representan el 100%, un 50% que equivale a 2 docentes manifestaron tener de 0 a 2 años de experiencia como docente de Primer Grado, y el otro 50% que equivale a 2 docentes expresaron de 2 a 4 años de experiencia. Se refleja de los datos suministrados anteriormente que los docentes poseen en su mayoría pocos años de experiencia en Primer Grado, y se infiere de tal situación que no poseen la suficiente destreza para atender debidamente a niños de edades comprendidas entre los 6 y 7 años, porque esta se va adquiriendo con la práctica.

Cuadro N° 08. TALLER SOBRE ESTRATEGIAS LÚDICAS

CATEGORIA	DOCENTE	PORCENTAJE
Si	0	0%
No	4	100%
Total	4	100%

Fuente: Los docentes de la U.E.N Antonio José Sotillo

Gráfico N° 3. TALLER SOBRE ESTRATEGIAS LÚDICAS



Análisis

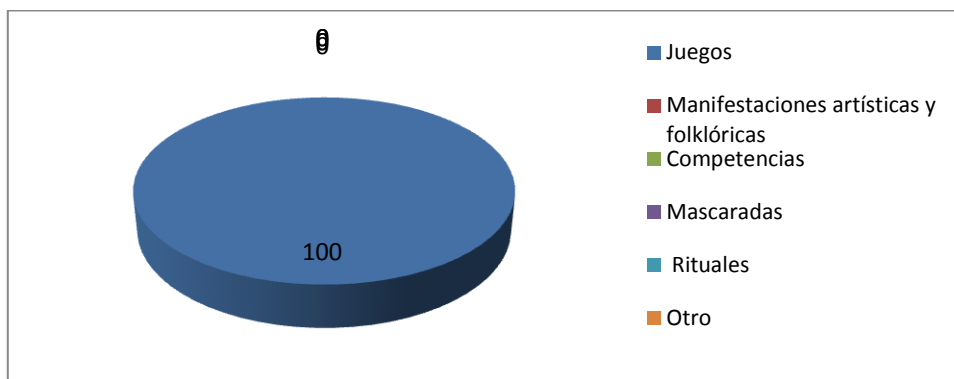
Al consultar a los 4 docentes que representan el 100% de la población en estudio, manifestaron que no reciben talleres de formación sobre actividades lúdicas. Con relación a los datos anteriores, se infiere que los docentes desconocen el tema relacionado con la estrategia lúdica, y aunque es un tema empleado de diversas formas en todos los niveles, su ausencia es notoria aún en algunas realidades educativas en la actualidad, por tanto, la formación a través de talleres de actualización en materia de estrategias lúdicas sería relevante en Primer Grado porque los niños necesitan de estas actividades para el desarrollo de los conocimientos y el proceso de socialización.

Cuadro N° 09. LA ACTIVIDAD LÚDICA PARA LOS DOCENTES

CATEGORIA	DOCENTE	PORCENTAJE
Juegos	4	100%
Manifestaciones artísticas y folklóricas	0	0%
Competencias	0	0%
Mascaradas	0	0%
Rituales	0	0%
Otro	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Los docentes de la U.E.N Antonio José Sotillo

Gráfico N° 4. LA ACTIVIDAD LÚDICA PARA LOS DOCENTES



Análisis

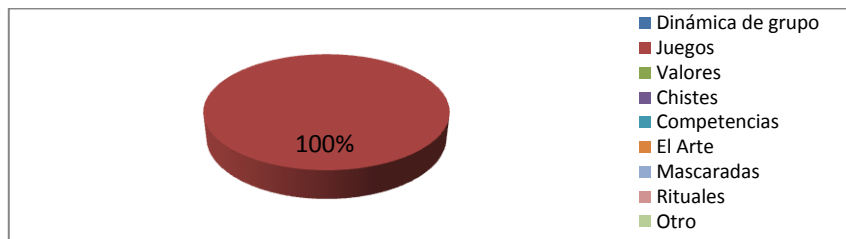
Los 4 docentes que representan el 100%, manifestaron que la actividad lúdica se refiere a los juegos. Esto permite dilucidar una predilección por el juego como actividad lúdica, sin embargo, se precisan otras formas lúdicas como: las manifestaciones artísticas y folklóricas, mascaradas, rituales, entre otras, razón que implica que los docentes requieren información sobre el término debido a que ellas encierran una amplia gama de acciones.

Cuadro N° 10. ACTIVIDADES QUE PROMUEVE EL DOCENTE

CATEGORIA	DOCENTE	PORCENTAJE
Dinámica de grupo	0	0%
Juegos	4	100%
Valores	0	0%
Chistes	0	0%
Competencias	0	0%
El Arte	0	0%
Mascaradas	0	0%
Rituales		0%
Otro	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Los docentes de la U.E.N Antonio José Sotillo

Gráfico N° 5. ACTIVIDADES QUE PROMUEVE EL DOCENTE



Análisis

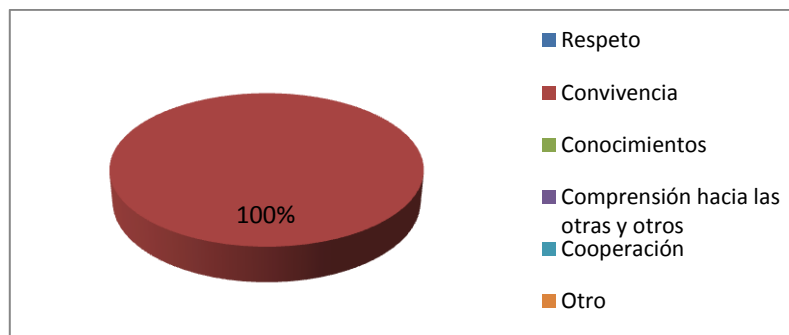
Los 4 docentes entrevistados que representan el 100%, señalaron que promueven los juegos como actividad lúdica para desarrollar el conocimiento y la socialización. Se deduce de los datos anteriores la necesidad de plantear otros procedimientos como las dinámicas de grupo, los valores, los chistes, las mascaradas, los rituales, las competencias y el arte, porque también son componentes de la lúdica que contribuyen a aprender, convivir y coexistir a partir de valores individuales y colectivos.

Cuadro N° 11. LA ESTRATEGIA LÚDICA EN LA SOCIALIZACIÓN

CATEGORIA	DOCENTE	PORCENTAJE
Respeto	0	0%
Convivencia	4	100%
Conocimientos	0	0%
Comprensión hacia las otras y otros	0	0%
Cooperación	0	0%
Otro	0	0%
Total	0	100%

Fuente: Los docentes de la U.E.N Antonio José Sotillo

Gráfico N° 6. LA ESTRATEGIA LÚDICA EN LA SOCIALIZACIÓN



Análisis

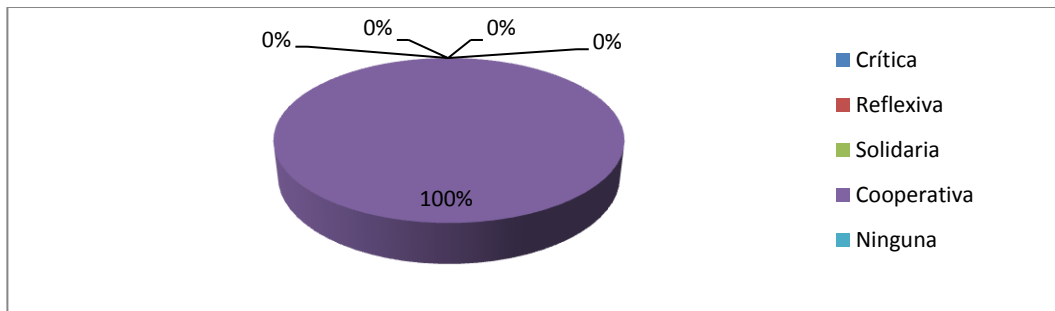
Los 4 docentes que representan el 100%, manifestaron que esperan desarrollar en los niños la convivencia por medio de estrategias lúdicas. La respuesta es de interés para desarrollar la socialización en los niños, pero es necesario aclarar, que no sólo desarrolla esta virtud, sino también el respeto, los conocimientos, comprensión hacia otros, cooperación, entre otros aspectos; situación que permite inferir que la población en estudio requiere del fortalecimiento del uso de estrategias lúdicas para la enseñanza y socialización.

Cuadro N° 12. LA ACTIVIDAD LÚDICA EN LA PERSONALIDAD

CATEGORIA	DOCENTE	PORCENTAJE
Crítica	0	0%
Reflexiva	0	0%
Solidaria	0	0%
Cooperativa	4	100%
Ninguna	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Los docentes de la U.E.N Antonio José Sotillo

Gráfico N° 7. LA ACTIVIDAD LÚDICA EN LA PERSONALIDAD



Análisis

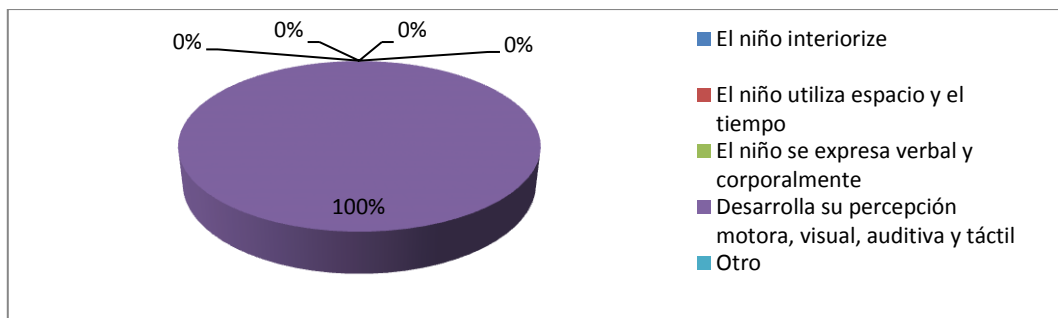
Los 4 docentes que representa el 100%, opinan que las actividades lúdicas que propician se traducen en la formación de una personalidad cooperativa. Se deduce de los datos recopilados un desconocimiento por parte de los docentes del efecto que puede causar el uso de los componentes lúdicos como estrategia básica en la enseñanza–aprendizaje y la socialización, ya que ellas también se traducen en la formación de una personalidad crítica, reflexiva, solidaria y cooperativa en general.

Cuadro N° 13. LOGROS CON ACTIVIDADES LÚDICAS

CATEGORIA	DOCENTE	PORCENTAJE
El niño interiorize	0	0%
El niño utiliza espacio y el tiempo	0	0%
El niño se expresa verbal y corporalmente	0	0%
Desarrolla su percepción motora, visual, auditiva y táctil	4	100%
Otro	0	0%
Total	4	100%

Datos recolectados por los Autores (2012)

Gráfico N° 8. LOGROS CON ACTIVIDADES LÚDICAS



Análisis

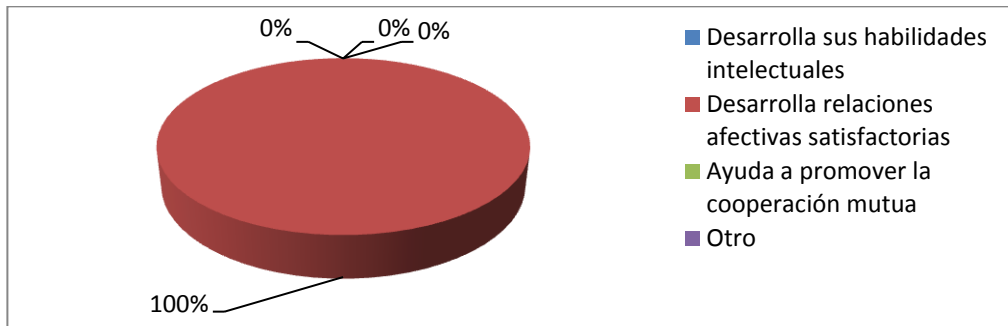
En este ítem se indagó sobre cuáles de los criterios planteados, consideraba que guardan relación con los logros de actividades lúdicas, obteniéndose que los 4 docentes que representan el 100%, opina que desarrollan su percepción motora, visual, auditiva y táctil. Lo que refleja que desconocen exactamente los logros que se pueden obtener a través de la aplicación de estrategias lúdicas, pues con ellas el docente también puede lograr que el niño interiorice, utilice espacio y tiempo, y que se exprese verbal y corporalmente para que participen activamente mediante el mayor campo de interacción.

Cuadro N° 14. RELACIONES INTERPERSONALES

CATEGORIA	DOCENTE	PORCENTAJE
Desarrolla sus habilidades intelectuales	0	0%
Desarrolla relaciones afectivas satisfactorias	4	100%
Ayuda a promover la cooperación mutua	0	0%
Otro	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Los docentes de la U.E.N Antonio José Sotillo

Gráfico N° 9. RELACIONES INTERPERSONALES



Análisis

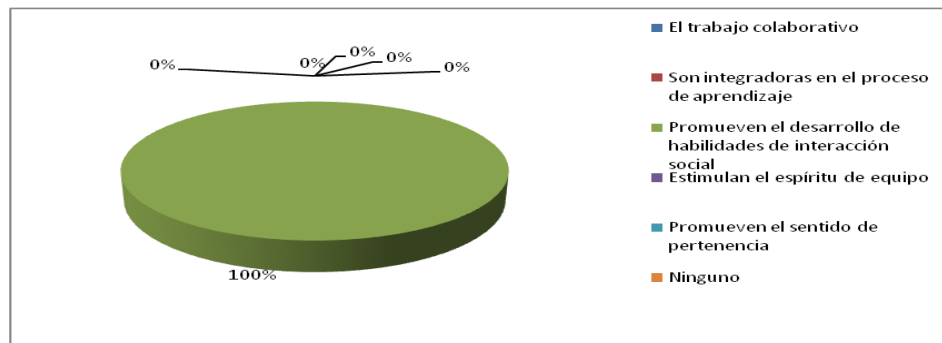
Los 4 docentes que representan el 100%, manifestaron que desarrollan relaciones afectivas satisfactorias. Esto conduce a inferir que los docentes desconocen sobre otras relaciones interpersonales que suceden entre niños al utilizarse estrategias lúdicas, pues estas no sólo desarrollan este tipo de relaciones como lo expresaron, sino que desarrolla en el niño sus habilidades intelectuales y ayudan a promover la cooperación mutua, entre otros aspectos, situación que justifica en este estudio el diseño de estrategias lúdicas porque ellas son una herramienta de enseñanza-aprendizaje y socialización que proporciona oportunidades de interactuar al niño con sus compañeros, o sea, desarrollan el trabajo colaborativo.

Cuadro N° 15. CARACTERÍSTICAS DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

CATEGORIA	DOCENTE	PORCENTAJE
El trabajo colaborativo	0	0%
Son integradoras en el proceso de aprendizaje	0	0%
Promueven el desarrollo de habilidades de interacción social	4	100%
Estimulan el espíritu de equipo	0	0%
Promueven el sentido de pertenencia	0	0%
Ninguno	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Los docentes de la U.E.N Antonio José Sotillo

Gráfico N° 10. CARACTERÍSTICAS DE LA ACTIVIDAD LÚDICA



Análisis

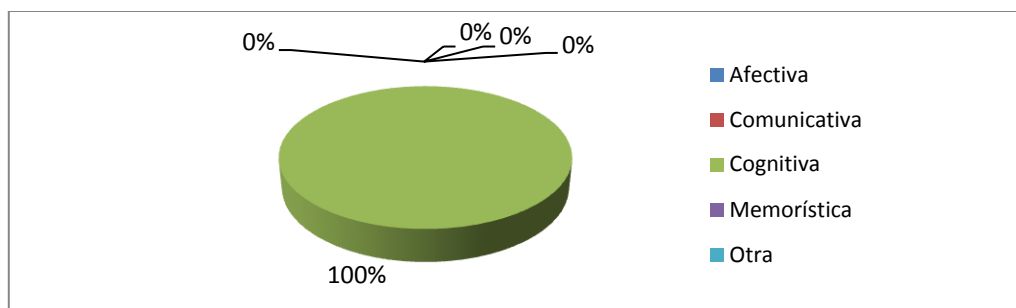
Los 4 docentes consultados que representan el 100%, consideran que la actividad lúdica se caracteriza por originar el desarrollo de habilidades de interacción social. Argumentando los datos anteriormente aportados, se denota que la población en estudio limita las características al juego como tal, sin embargo, la realidad es que las primeras cinco categorías de este ítem, son particularidades de la misma, situación que conduce a expresar que los docentes necesitan conocer las posibilidades que brinda su uso en la práctica educativa.

Cuadro N° 16. COMPONENTE LÚDICO COMO RECURSO ESTRATEGICO

CATEGORIA	DOCENTE	PORCENTAJE
Afectiva	0	0%
Comunicativa	0	0%
Cognitiva	4	100%
Memorística	0	0%
Otra	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Los docentes de la U.E.N Antonio José Sotillo

Gráfico N° 11. COMPONENTE LÚDICO COMO RECURSO ESTRATEGICO



Análisis

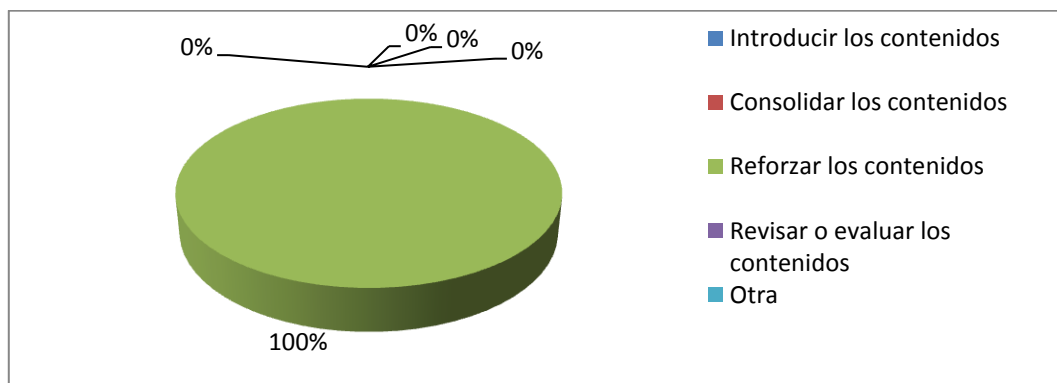
Los 4 docentes que representan el 100% de la población en estudio, opinó que se utiliza el componente lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje como estrategia cognitiva. De acuerdo a éstos resultados se infiere que la selección, restringiría el rendimiento de los niños, porque se considera que el componente lúdico no sólo se presta como estrategia cognitiva, sino que además contribuye en potenciar el desarrollo social, emocional, moral, cognitivo y del lenguaje de los niños, ofreciendo una cantidad de posibilidades.

Cuadro N° 17. EMPLEO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS

CATEGORIA	DOCENTE	PORCENTAJE
Introducir los contenidos	0	0%
Consolidar los contenidos	0	0%
Reforzar los contenidos	4	100%
Revisar o evaluar los contenidos	0	0%
Otra	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Los docentes de la U.E.N Antonio José Sotillo

Gráfico N° 12. EMPLEO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS



Análisis

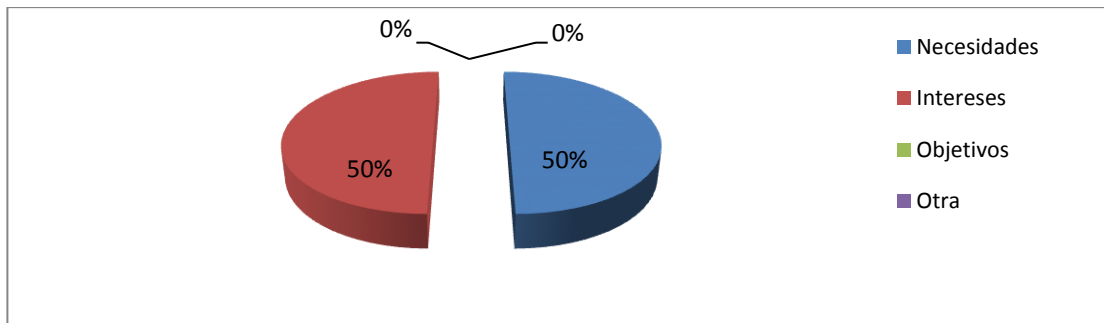
Los 4 docentes que representan 100%, respondió emplear las estrategias lúdicas para reforzar los contenidos académicos. Lo que refleja que necesitan recibir información exacta sobre el empleo de estrategias lúdicas porque ellas, además, de ser utilizadas para afianzar conceptos, motivador y memorizar reglas, también se emplean para introducir los contenidos, consolidarlos y revisarlos.

Cuadro N° 18. ASPECTOS PARA AUTOEVALUACIÓN

CATEGORIA	DOCENTE	PORCENTAJE
Necesidades	2	50%
Intereses	2	50%
Objetivos	0	0%
Otra	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Los docentes de la U.E.N Antonio José Sotillo

Gráfico N° 13. ASPECTOS PARA AUTOEVALUACIÓN



Análisis

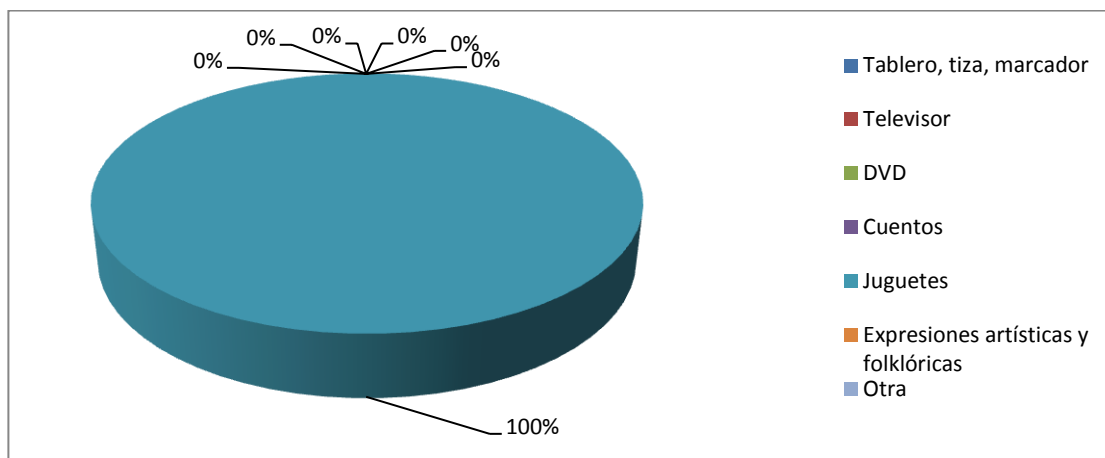
De los 4 docentes entrevistados que representan el 100%, un 50% que equivale a 2 docentes, manifestaron que se debe tomar en cuenta las necesidades del niño para la autoevaluación de su propio aprendizaje, y el otro 50% indicó los intereses. Manifestándose la dificultad que posee la mayoría pues existe una desproporción en la selección, ya que todas las opciones se consideran necesarias al elaborar estrategias lúdicas que conducirán al niño a autoevaluarse significativamente porque permitiría realizar retroalimentación para que exista un logro significativo de los objetivos.

Cuadro N° 19. MATERIALES DIDÁCTICOS

CATEGORIA	DOCENTE	PORCENTAJE
Tablero, tiza, marcador	0	0%
Televisor	0	0%
DVD	0	0%
Cuentos	0	0%
Juguetes	4	100%
Expresiones artísticas y folklóricas	0	0%
Otra	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Los docentes de la U.E.N Antonio José Sotillo

Gráfico N° 14. MATERIALES DIDÁCTICOS



Análisis

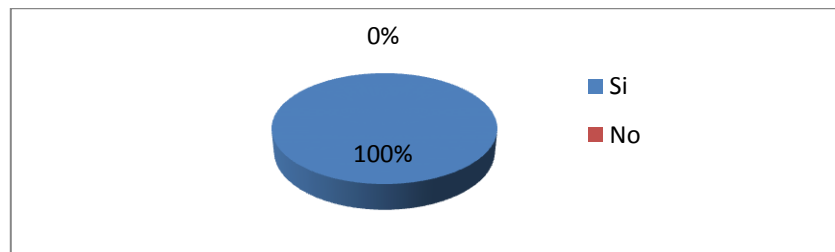
En este ítem se preguntó sobre el uso del material didáctico para estimular los procesos cognitivos y la creatividad infantil, obteniéndose que los 4 docentes que representan el 100%, hace uso del juguete. Se infiere que no es suficiente tal decisión, se necesita se aclare sobre el empleo de otros materiales didácticos, como: pizarra, tiza, marcador, televisor, DVD, entre otros recursos que también podrían utilizarse en el aula a fin de estimular al niño que activen mecanismos de aprendizaje.

Cuadro N° 20. DISPOSICIÓN PARA PARTICIPAR EN TALLERES

CATEGORIA	DOCENTE	PORCENTAJE
Si	4	100%
No	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Los docentes de la U.E.N Antonio José Sotillo

Gráfico N° 15. DISPOSICIÓN PARA PARTICIPAR EN TALLERES



Análisis

Se observa en las gráficas que las 4 docentes entrevistadas que representa el 100%, manifestaron disposición de participar en talleres de formación docente fundamentados en estrategias lúdicas para tener herramientas de enseñanza que propicien en los niños el desarrollo de los conocimientos y la socialización. Esto conduce a inferir, que sería de provecho realizar capacitaciones que permitan desarrollar estrategias lúdicas en el aula de clase, pues estas ofrecen numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de Primer Grado haciéndolos sentir en un ambiente cómodo y enriquecedor que le proporciona confianza para expresarse; así los niños estarían aprendiendo con alguien capacitado, que ayude al niño a dominar lo que es capaz de hacer por sí solo.

4.2 LISTA DE COTEJO

En el desarrollo de la presente investigación, se llevaron a cabo observaciones directas en las aulas de los docentes de Primer Grado de la U.E.N Antonio José Sotillo; mientras impartían sus funciones. Las mismas fueron registradas a través de una Lista de Cotejo para luego procesar su información.

Los aspectos considerados para realizar las observaciones en el instrumento planteado anteriormente, se clasificaron en cuatro categorías, las cuales se mencionan a continuación:

- Participativas.
- Imaginativas o creativas.
- Flexibles.
- Dirigidas

Estas observaciones permitieron conocer la realidad existente en cada una de las aulas visitadas, con respecto a la utilización de las estrategias lúdicas y sus características.

A continuación se presenta la Lista de Cotejo acompañada de un análisis general de los aspectos observados:

Cuadro N° 21. LISTA DE COTEJO APLICADA A LOS DOCENTES

CATEGORIA		Si	%	No	%
				10	
Participativas	1. Proporciona actividades lúdicas variadas y amenas, para mantener o aumentar la motivación de los estudiantes.	1	25%	3	75%
	2. Incentiva al estudiante para que se interese en recopilar el cúmulo de conocimiento popular presente en su entorno comunitario.	1	25%	3	75%
	3. Permite a los miembros del grupo que se involucren en el proceso de aprendizaje.	1	25%	3	75%
	4. Motiva a los niños a una identificación positiva con los contenidos de la materia.	1	25%	3	75%
	5. Estimula el espíritu del trabajo en equipo.	1	25%	3	75%
	6. Crea un ambiente relajado en la clase y más participativo	1	25%	3	75%
Imaginativas o creativas	7. Permite al niño buscar soluciones creativas a los problemas con ayuda de su saber previo.	1	25%	3	75%
	8. Crea un ambiente de libertad para que el niño cree, invente, o desarrolle y exprese su potencial creativo.	1	25%	3	75%
Imaginativas o creativas	9. La estrategia lúdica es imaginativa y motivadora.	1	25%	3	75%
	10. Activa la creatividad de los estudiantes en cuanto que deben inventar, descubrir, adivinar, con el fin de solucionar las diferentes situaciones.	1	25%	3	75%
Flexible	11. Cambia de actividad si observa la falta de interés.		0%	4	100%
	12. Emplea un lenguaje que ayuda a los niños a concentrarse en lo que están haciendo.	1	25%	3	75%
	13. Genera un clima de libertad para apreciar los variados elementos que allí se encuentren.	1	25%	3	75%
Dirigidas	14. El docente orienta con la estrategia la animación pedagógica, que propicia las situaciones de aprendizajes.	1	25%	3	75%
	15. Con su empleo, no permite que algunos niños monopolicen las actividades.	1	25%	3	75%
	16. Explica las reglas, de la actividad lúdica, de forma clara y mediante ejemplos, comprobando que el niño ha entendido que ha de hacer en cada momento.	1	25%	3	75%
	17. Su actitud lúdica produce en el estudiante confianza, apertura mental y seguridad para hablar	1	25%	3	75%
	18. A través de las actividades lúdicas que se valen, el niño pone de manifiesto la comunicación y aprenden a conocer sus realidades	1	25%	3	75%

Fuente: Los docentes de la U.E.N Antonio José Sotillo

ANALISIS GENERAL DE LAS CARACTERISTICAS DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS QUE EMPLEA EL DOCENTE PARA LA SOCIALIZACION DEL NIÑO EN EDUCACION PRIMARIA.

Se puede apreciar en el cuadro N° 21 que de los cuatro docentes observados, tres de ellos que representan el 75% no proporcionan actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje que le permita al niño aprender de manera amena y divertida; por el contrario éstas durante las jornadas diarias hacen uso del método tradicionalista, como lo es copiar contenidos en la pizarra y repetir lo que dicen los libros. Se pudo apreciar que tal situación, genera un clima apático y desinteresado por parte de los niños en realizar las actividades académicas, quienes en algunas oportunidades demostraron llanto y “pataletas” para entrar al aula, posiblemente causándole aislamiento.

Ante lo expuesto se infiere que estos docentes poseen pocos años de experiencia en Primer Grado, aunado a la carencia de talleres de actualización en materia de estrategias lúdicas, esos mismos datos se pudieron corroborar en el cuestionario que se les aplicó.

Con respecto al 25% que representa un docente de la población observada, se evidenció el uso de estrategias lúdicas en forma de juego y otras manifestaciones como la lectura de un cuento y el uso de canciones infantiles, reflejando las siguientes características:

Participativas, ya que la docente incentiva al grupo de estudiantes para que se interese en recopilar el cúmulo de conocimiento popular presente en su entorno comunitario; promoviendo el trabajo en equipo de manera que los niños ejecuten el trabajo cooperativo.

Imaginativas o creativas, la actividad lúdica presentada por el docente permitió a los niños activar sus conocimientos previos que le permitieron asimilar y acomodar la información de tal manera que expresaron su potencial creativo solucionando las diferentes situaciones.

Flexible, en cuanto a esta característica de las estrategias lúdicas se observó durante el desarrollo de la aplicación de ella, que el docente no cambió la actividad, a pesar de presenciar desinterés por parte de algunos educandos, por consiguiente éstos no toman participación en las actividades planificadas originando en ellos discriminación, es decir, el niño se siente fuera de contexto, sin embargo, la docente se esforzó para que los niños se incorporaran en lo que hacían, creándoles un clima de libertad.

Dirigidas, hechas las observaciones se pudo constatar que el docente realiza las actividades de aula de manera animada, y además al momento de aplicar las reglas establecidas les explica de forma clara que ha de hacer en cada momento, cuestión que le generaba confianza, apertura mental y seguridad para expresarse.

Las evidencias anteriores, permiten expresar que las actividades lúdicas propician:

- Formar grupos entre los niños para que se involucren en el proceso de aprendizaje, aspecto que se considera muy importante porque trabajar juntos es socialización para alcanzar objetivos comunes, para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás, o sea, el equipo trabaja junto hasta que todos los miembros del grupo hayan entendido y completado la actividad con éxito.
- Por otro lado a una identificación positiva con los contenidos de la materia, ese rol es motivado a que los niños descubran por sí mismos las respuestas a

sus interrogantes y puedan aprender, por tanto, el docente presenta el contenido nuevo para luego fomentar su práctica en forma individual y colectiva y por último promueve su aplicación a las características del contexto en el que viven los estudiantes.

- Estimula el espíritu de trabajo en equipo, fomentando en el aula un clima de interés y participación por parte de los niños, donde los mismos trabajan juntos para conseguir objetivos comunes en torno a una tarea de aprendizaje dada y que se relacione con el Diseño Curricular.
- Crea un ambiente relajado en la clase y más participativo, cuestión que se considera relevante porque la actividad lúdica disminuye la ansiedad dando mayor seguridad a los estudiantes y garantizando la motivación; por lo que en este sentido, el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.
- Crea un ambiente de libertad para que el niño reflexione y exprese lo interpretado de forma oral, situación que se considera pertinente con el trabajo que se realiza porque la creatividad es una característica de la estrategia lúdica, donde toda ocurrencia, imagen, recurso se debe expresar sin considerarla: obvia, insignificante, inmoral o ridícula. Toda idea ha de ser escrita, dibujada, sin autocensurarse, o sea, será pospuesta pues hay momento para generarlas y otro momento para valorarlas y evaluarlas, pero nunca se deben censurar; mucho menos cuando se trabaja en grupo porque allí es donde se debe estimular la creatividad al escuchar las ideas de los otros participantes para desarrollarlas, transformarlas o modificarlas pues no hay nada más satisfactorio para los niños que poder expresarse completamente y libremente.

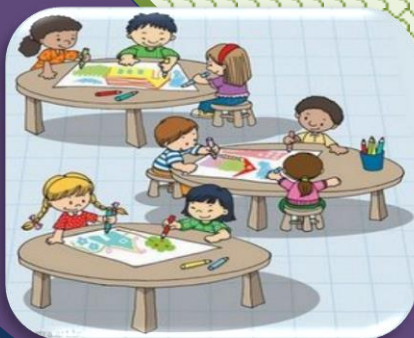
CAPÍTULO V
ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA Y SOCIALIZACIÓN

Estrategias Lúdicas

para la



Enseñanza y Socialización



Elaborado por: José Cabanillas, Rosa Hurtado y Damelys Mejías

PRESENTACIÓN A LOS DOCENTES

Con verdadera satisfacción se presenta el diseño de las estrategias lúdicas. Este cuaderno de estrategias lúdicas forma parte de los novedosos materiales didácticos que la Universidad Central de Venezuela ofrece a los docentes, con el fin de ayudar a alcanzar los objetivos de los programas oficiales para la Educación Primaria, específicamente en Primer Grado. Atiende a los objetivos del programa de Primer Grado de una manera práctica, dinámica y muy amena, al presentar un conjunto de estrategias lúdicas que promueven la participación del estudiante tanto en forma individual como en equipo, y bajo el trabajo conjunto entre docentes y las y los estudiantes.

Cada estrategia lúdica: “Palabras encadenadas”, “Escarbando sonidos”, “Cada cosa en su lugar”, “Armando el Rompecabezas”, “Cuéntamelo cantando”, “Fábulas Animadas”, “Construyendo la Historia”, “Canto y movimiento”, “Formando Decenas y “Siguiendo Instrucciones”, está concebida para que el docente a partir de ella pueda programar, organizar y ampliar sus clases.

En este sentido, el cuaderno contiene actividades para diferentes momentos de la clase, o sea, al inicio, desarrollo y cierre, que sirven para verificar, reforzar, afianzar los conocimientos y la socialización.

Esperando que el mismo sea de mucha utilidad, se somete a consideración de todos los docentes de Primer Grado de Educación Primaria con miras a mejorarlo y seguir contribuyendo con la formación de los educandos.

FUNDAMENTACIÓN

Las siguientes estrategias están basadas en el componente lúdico como herramienta de enseñanza – aprendizaje orientado al proceso de socialización en los niños de Primer Grado de Educación Primaria. Las estrategias lúdicas según Bolívar (1998) refiere, son una dimensión del desarrollo del individuo, entre ellas la comunicativa y la cognitiva, por ello continúa expresando el autor antes citado, el término prácticamente se refiere a los sentimientos, necesidad de expresarse, de comunicarse y producir emociones entre las que se puede contar: reír, gritar, llorar y gozar con la sana intensión de entretener, divertir, entre otras situaciones necesarias para el desarrollo de la personalidad de los niños de Primer Grado de Educación Primaria.

Es estas ideas, se diseñan estas estrategias lúdicas orientadas principalmente bajo un carácter participativo, flexible, imaginativo y dirigido, consistente de técnicas, ejercicios y juegos didácticos con la idea de generar aprendizaje en los niños de Primer Grado de Educación Primaria, que se conviertan en conocimientos, habilidades a fin de lograr un proceso socializador efectivo en la escuela y su entorno sociocultural. Porque el proceso socializador en la escuela debe fortalecerse para que el rendimiento académico de los participantes, así como las relaciones socioafectivas mejoren notablemente, tanto en la adquisición, retención y transferencia de conocimientos como en las relaciones interpersonales de las y los estudiantes, o sea, según Díaz y Hernández (2002) se pueda “incrementar el respeto mutuo, la solidaridad y los sentimientos recíprocos de obligación y ayuda, así como la capacidad de adoptar perspectivas ajenas”. (p. 110)

En definitiva se considera en el campo de la interacción social, al individuo como una unidad porque se piensa a sí mismo, pero mantiene un estrecho vínculo con los demás a fin de alcanzar las metas que se tracen, que en otras palabras sería la cooperación.

Partiendo de lo expuesto anteriormente, y basados en la teoría de Díaz y Hernández (ob. cit.) se considera trabajar las estrategias lúdicas que se proponen con una interdependencia positiva, o sea, aquella donde existe un vínculo con sus compañeros de grupo, igualmente con una interacción promocional cara a cara porque según Díaz y Hernández (ob. cit.) “existe un conjunto de actividades cognitivas y dinámicas interpersonales, que sólo ocurren cuando los niños interactúan entre sí en relación con los materiales y actividades” (p. 112), y por último, con responsabilidad y valoración personal, aspecto que quiere decir, según los autores mencionados anteriormente, “la existencia de una evaluación del avance personal” (p. 112), entre otros.

En este sentido, se deja en manos de los educadores de Primer Grado de Educación Primaria una fuente del saber de donde podrán manifestarse como guías experimentados y amigos fieles, que con mano flexible pero firmes conduzcan al niño y niña a aprendizajes en un sujeto activo que da y recibe orientación pero deja libertad, aun cuando propone la actividad.

**ESTRATEGIAS LÚDICAS ENCAMINADAS A LA COMUNICACIÓN Y
CONSOLIDACIÓN O REFUERZO DE LO APRENDIDO**

“Palabras encadenadas”

Objetivo Terminal: Ejercitar el lenguaje

Contenido	Propósitos	Estrategias Metodológicas	Actividades	Recursos	Evaluación
Discriminación de sonidos	Desarrollar el pensamiento y habilidades psicomotrices	<p>*Inicio: Se formarán grupos heterogéneos de cinco niños. El docente procederá a pronunciar un sonido, por ejemplo MA, el primer grupo pronunciará una palabra que inicie con este sonido, el segundo grupo continuará con una palabra que inicie con el último sonido de la palabra anterior y así sucesivamente, ejemplo: mata, tapa, pato, tobo.....</p> <p>*Desarrollo: El docente procederá a entregarles a cada grupo varias fichas con sonidos, un trozo de papel blanco y pega; los niños formarán con dichos sonidos palabras sencillas y las pegarán en el papel suministrado.</p> <p>*Cierre: Cada miembro del grupo leerá en voz alta cada una de las palabras formadas.</p>	<p>*Organización de los estudiantes</p> <p>*Instrucción para el desarrollo de la estrategia.</p> <p>*Entrega de materiales.</p> <p>*Lecturas de palabras</p>	<p>Humano: Docente Estudiantes</p> <p>Materiales: Hojas blanca Pega Fichas (sonidos)</p>	Formativa

ESTRATEGIA PROPUESTA: PALABRAS ENCADENADAS

Población: La población está conformada por 23 niños de 1er grado, sección “D”, en edades comprendidas de 06 07 años, turno tarde, de la Unidad Educativa Nacional “Antonio José Sotillo”, ubicado en la avenida Municipal de la ciudad de Puerto La Cruz, Estado Anzoátegui.

Recursos:

Humanos: Docente-Estudiantes.

Materiales: Hojas blancas, recorte de sonidos, tijeras, pega.

Actividades:

1. El docente formará grupos heterogéneos y los enumera; los mismos estarán conformados por cinco estudiantes.

2.-El docente pronunciará un sonido simple, el primer grupo pronuncia una palabra con este sonido, luego el segundo grupo pronuncia otra palabra que inicie con el sonido final de la palabra anterior y así sucesivamente.

3.-Posteriormente se le facilitan a los grupos materiales para formar palabras con sonidos simples; finalmente los miembros de cada grupo leerán en voz alta las palabras formadas.

“Escarbando sonidos”



“Escarbando sonidos”

Objetivo Terminal: Construir palabras cortas

Contenido	Propósitos	Estrategias Metodológicas	Actividades	Recursos	Evaluación
Discriminación de sonidos.	Desarrollo del pensamiento lógico	<p>*Inicio: La docente ubicará a los niños en círculo, solicitará a los mismos que den palmadas de acuerdo a las instrucciones del docente; luego cantarán una canción infantil: “Cuando yo diga Si”</p> <p>*Desarrollo: La docente formará grupos heterogéneos conformados de cinco estudiantes, le hará entrega a cada grupo de un cartón grande con cierre mágico y una cajita contentiva de varios sonidos simples; la docente pronunciará palabras sencillas y rápidamente los niños escarbarán en las cajitas, para formar y pegar en el cartón las palabras pronunciadas por la docente ; posteriormente el grupo leerá las palabras construidas.</p> <p>*Cierre: La docente facilitará a los niños material fotocopiado con las figuras de animales e instrumentos musicales, los cuales serán coloreados. Posteriormente la docente motivará a los miembros del grupo para que emitan el sonido de cada figura.</p>	<p>*Organización de los estudiantes.</p> <p>*Instrucciones de la estrategia.</p> <p>*Entrega de material didáctico creado por el docente.</p> <p>*Formulación de preguntas</p>	<p>Humano: Docente Estudiantes.</p> <p>Materiales: Cajitas con las fichas con sonidos. Pega. Cartones. Material Fotocopiado. Lápices de colores.</p>	Formativa

ESTRATEGIA PROPUESTA: ESCARBANDO SONIDOS.

Población: La población está conformada por 23 estudiantes de 1er grado sección “D” , en edades comprendidas entre 06 y 07 años, de la Unidad Educativa Nacional “Antonio José Sotillo”, ubicada en la avenida Municipal de Puerto La Cruz, Estado Anzoátegui.

Recursos:

Humanos: Docente-Estudiantes.

Materiales: Cajitas con fichas, cartones con cierre mágico, material fotocopiado y colores.

Actividades

1.- Formación de círculo, se darán instrucciones y luego cantarán una canción infantil.

2.-Se formarán grupos heterogéneos de cinco niños, se les entregará una cajita con fichas de diferentes sonidos, los cuales serán utilizados para construir palabras emitidas por la docente.

3.-El grupo que logre formar la palabra en el menor tiempo posible será el ganador.

4.- Se facilitará a cada integrante de los grupos material fotocopiado con diferentes figuras para ser coloreados.

5.- Finalmente la docente solicitará a cada miembro de los grupos que emitan el sonido de la figura coloreada.



“Cada
cosa
en
su
lugar”

“Cada cosa en su lugar”

Objetivo Terminal: Ubicar elementos en dibujos de acuerdo a su posición en el espacio

Contenido	Propósitos	Estrategias Metodológicas	Actividades	Recursos	Evaluación
Orientación espacial	Desarrollar el pensamiento lógico	<p>*Inicio: La docente señalará elementos en el aula, con relación a un punto de referencia. Luego hará una lectura, titulada “todo al revés”, posteriormente propiciará la interacción de los estudiantes en referencia a la lectura.</p> <p>*Desarrollo: La docente formará grupos de cuatro estudiantes. Se entregará a cada grupo un dibujo (boceto) y una cajita contentiva de figuras de diferentes géneros, los cuales deben ser colocados en el dibujo de acuerdo a su criterio.</p> <p>*Cierre: Cada grupo realizará una dramatización alusiva de acuerdo a la creación realizada</p>	<p>*Lectura.</p> <p>*Organización de grupos.</p> <p>*Entrega de material</p> <p>*Dramatizaciones</p>	<p>Humano: Docente. Estudiantes.</p> <p>Materiales: Boceto de dibujo. Figuras. Pega.</p>	Formativa

ESTRATEGIA PROPUESTA: CADA COSA EN SU LUGAR.

Población: La población está conformada por 23 estudiantes de 1er grado sección “D”, en edades comprendidas entre 06 y 07 años, de la Unidad Educativa Nacional “Antonio José Sotillo”, ubicada en la avenida Municipal de Puerto La Cruz, Estado Anzoátegui.

Recursos:

Humanos: Docente –Estudiantes.

Materiales: Boceto de dibujos, figuras y pega.

Actividades:

- La docente explicará la ubicación de los elementos en el espacio.
- Lectura titulada “Todo al revés”
- Se formarán grupos heterogéneos.
- Entrega de boceto, figuras y pega, las cuales deberán ser ubicadas en el lugar que le corresponde.
- Comentarios sobre el trabajo realizado, haciendo uso de los criterios; arriba, abajo, derecha, izquierda, cerca y lejos.

Lectura: Todo al revés.

Ahora que estamos despacio vamos a contar todo al revés:
Por el mar corren las liebres, por el monte las sardinas.

Yo Salí del campamento con hambre de seis semanas:
Me encontré con un ciruelo cargadito de manzanas.

Empecé a tirarle piedras y caían muchas sandalias
Con el ruido de las nueces, salió el amo de la tienda.

¡Niños, no tiréis más piedras, que no es mío el melonar,
Que es de una pobre señora que me lo mandó a cuidar!

Armando el Rompecabezas



Armando el Rompecabezas

Objetivo Terminal: Identificar y explicar valores a través de imágenes.

Contenido	Propósitos	Estrategias Metodológicas	Actividades	Recursos	Evaluación
Valores	Ejercitar los valores en su diario vivir	<p>*Inicio: Se colocarán a los estudiantes en círculo, el docente entregará a cada miembro una ficha con un sonido simple; luego los niños buscarán entre sus compañeros, para formar una palabra sencilla, al completar la palabra los niños se abrazarán y mencionarán la palabra construida.</p> <p>*Desarrollo: Proyección del video “Diez mandamientos”</p> <p>*Cierre: Se formarán grupos heterogéneos, se les hará entrega de dibujos para colorear e identificar valor y armar rompecabezas de palabras de dos sílabas.</p>	<p>*Organización de grupos.</p> <p>*Entrega de materiales didácticos.</p> <p>*Proyección de Video.</p> <p>*Entrega de dibujos y rompecabezas</p>	<p>Humano: Docente. Estudiantes.</p> <p>Materiales: Foami (fichas) Televisor DVD Material fotocopiado. Rompecabezas De palabras</p>	Formativa

ESTRATEGIA PROPUESTA: ARMANDO EL ROMPECABEZAS

Población: La población está conformada por 23 estudiantes de 1er grado, sección “D”, en edades comprendidas entre 06 y 07 años, de la Unidad Educativa Nacional Antonio José Sotillo, ubicada en la avenida Municipal de Puerto La Cruz, estado Anzoátegui.

Recursos:

Humanos: Docentes – Estudiantes.

Materiales: Foami (Fichas)

Video Bean

DVD.

Material fotocopiado.

Actividades:

1-Se colocarán a los niños en forma de Círculo

2- Seguidamente se le entregaran a cada niño una ficha grande con un sonido simple.

3- Los niños deberán buscar el otro sonido que tendrá otro niño para formar una palabra sencilla (dos sonidos), al formarla se abrazaran y leerán la palabra en voz alta.

4.-Se proyectará un video (comiquita) relacionada con los valores

5.-Se formarán grupos de cinco participantes, se le entregará a cada miembro de los grupos dibujos, los cuales deben ser coloreados y un rompe cabezas de palabras sencillas

6.-Los niños se consultarán e identificaran cuál valor corresponde al dibujo.

Cuéntamelo



Cantando

Cuéntamelo Cantando.

Objetivo Terminal: Leer palabras, números e imágenes en forma melódica.

Contenido	Propósitos	Estrategias Metodológicas	Actividades	Recursos	Evaluación
El ritmo	Desarrollar expresiones artísticas	<p>*Inicio: Los niños se colocarán en círculo, cantarán la canción “da tres palmas” allí saludaran y abrazarán a sus amiguitos.</p> <p>*Desarrollo: El docente formará grupos heterogéneos, conformados por seis niños, les entregará a cada grupo una sesión de palabras, números e imágenes las cuales deben ser pronunciadas melodiosamente (cantando)</p> <p>*Cierre: El docente solicitará a los niños que se formen en círculo para cantar series de canciones infantiles: cabeza, tronco, rodilla, pie., la tía Mónica, entre otros.</p>	<p>Formación de grupos.</p> <p>Orientación a los estudiantes en la realización e interpretación de palabras y dibujos.</p> <p>Interpretación de canciones.</p>	<p>Humano: Docente. Estudiantes.</p> <p>Material: Recorte de palabras, números y figuras</p>	Formativa

ESTRATEGIA PROPUESTA: CUÉNTAMELO CANTANDO

Población: La población está conformada por 23 estudiantes de 1er grado, sección “D”, en edades comprendidas entre 06 y 07 años, de la Unidad Educativa Nacional Antonio José Sotillo, ubicada en la avenida Municipal de Puerto La Cruz, estado Anzoátegui.

Recursos:

Humanos: Docente-Estudiante.

Materiales: Recorte de palabras sencillas, números e imágenes.

Actividades:

1.- Se formará un círculo, la docente cantará la canción: “Da tres palmas”. Los niños aplaudirán, saludarán y se abrazarán.

2.- Se formarán grupos heterogéneos conformado por un número máximo de cinco participantes.

3.- La docente entregará a cada grupo una cajita que contendrá figuras de recorte de palabras sencillas, objetos y animales.

4.- Los niños se familiarizarán con el material facilitado; cada niño tomará una figura.

5.- Un miembro del grupo se levantará y leerá la figura de forma melodiosa, los de los niños corearán, luego se levantará un participante del otro grupo y hará lo mismo. Se realizarán varias rondas hasta terminar las figuras.

6.- Finalmente todos los niños se colocarán en círculo y cantarán varias canciones de rondas.

Canción infantil “Da tres palmas”.

Da tres palmas, otra vez, si te gusta este día da tres palmas.

Y allí donde estás parado saluda al que está a tu lado
Y con una sonrisita si te gusta este día da tres palmas. (Bis)

Da tres palmas, otra vez, si te gusta este día da tres palmas.

Y allí donde estas parado abraza al que está a tu lado
Y con una sonrisita si te gusta este día da tres palmas. (Bis)

La Tía Mónica

Yo tengo una tía, la tía Mónica, que cuando va de compras le dicen ¡oh la la!

Así baila la tía, la tía baila así (Bis)

Yo tengo una tía, la tía Mónica, que cuando va de compras le dicen ¡oh la la!

Así barre la tía, la tía barre así (Bis)

Yo tengo una tía, la tía Mónica, que cuando va de compras le dicen ¡oh la la

Así mueve el sombrero, el sombrero lo mueve así (Bis)

Cuando yo diga SI, ustedes dicen NO

Cuando yo diga si, cuando yo diga si, cuando yo diga si, ustedes dicen No

Cuando yo diga no, cuando yo diga no, cuando yo diga no, ustedes dicen Si

(Bis)

Vamos a ver, voy a empezar, no me vayan a fallar:

Si, si, si.....No, no, no

No, no, no.....Si, si, si

Cuando yo diga Juan, cuando yo diga Juan, cuando yo diga Juan, ustedes dicen Luis. Cuando yo diga Luis, cuando yo diga Luis ustedes dicen Juan

Vamos a ver voy a empezar no me vayan a fallar.

Juan, Juan, Juan.....Luis, Luis, Luis

Luis, Luis, Luis.....Juan, Juan, Juan.

Si, si, si, no, no, no No.no.no si, si, si Juan, Juan, Juan Luis, Luis, Luis.

Luis, Luis, Luis Juan, Juan, Juan.....

Si tú tienes muchas ganas

Si tú tienes muchas ganas de aplaudir (Bis)

Si tú tienes la razón y no hay oposición no te quedes con las ganas de aplaudir

Si tú tienes muchas ganas de reír (Bis)

Si tú tienes la razón y no hay oposición no te quedes con las ganas de reír.

Si tú tienes muchas ganas de bailar (Bis)

Si tú tienes la razón y no hay oposición no te quedes con las ganas de bailar.

Si tú tienes muchas ganas de saltar (Bis)

Si tú tienes la razón y no hay oposición no te quedes con las ganas de saltar.

Cabeza, hombro, rodilla, pie.

Cabeza, hombro, rodilla, pie (bis)

Todos saltandito.

Hum, hombro, rodilla, pie (bis)

Todos bailandito

Hum, hum, rodilla, pie (bis)

Todos contentito

Hum, hum, hum, pie (bis)

Todos agachadito

Hum, hum, hum, hum (bis)

Todos abrazaditos



Fábulas Animadas.

Objetivo Terminal: Interpretar lecturas a través de la dramatización

Contenido	Propósitos	Estrategias Metodológicas	Actividades	Recursos	Evaluación
Comprensión lectora.	Desarrollar la comprensión lectora y habilidades artísticas	<p>*Inicio: Lectura animada de una fábula.</p> <p>*Desarrollo: Se conformaron grupos heterogéneos. Se realizaron series de preguntas sobre la lectura realizada, luego se les entregará a cada grupo mascarar alusivas a la lectura pre elaboradas por el docente) Posteriormente dramatizarán la fábula</p> <p>*Cierre: El docente propiciará a través de un feedback la interpretación de la fábula</p>	<p>*Lectura de fábula.</p> <p>*Conformación de grupos.</p> <p>*Entrega de máscaras.</p> <p>*Dramatización</p> <p>*Formulación de preguntas</p>	<p>Humano: Docentes. Estudiantes.</p> <p>Materiales: Libro. Máscaras.</p>	Formativa

ESTRATEGIA PROPUESTA: FÁBULAS ANIMADAS

Población: La población está conformada por 23 estudiantes de 1er grado, sección “D” , en edades comprendidas entre 06 y 07 años, de la Unidad Educativa Nacional Antonio José Sotillo, ubicada en la avenida Municipal de Puerto La Cruz, estado Anzoátegui.

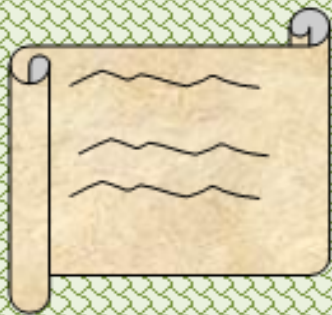
Recursos:

Humanos: Docentes – Estudiantes.

Materiales: Fábula y máscaras.

Actividades:

- 1.- Se colocaran a los niños en forma de herradura.
- 2.-Lectura de fábula “tía zorra y las tres guabinas”
- 3.-Conformación de grupos heterogéneos.
- 4.-Entrega y colocación de máscaras alusivas a los personajes de la Fábula.
 - 5.- Dramatización.
 6. Feedback
 - 5.- Dramatización.
 - 6.- Feedback de los niños y docente.



Construyendo

la

Historia

Construyendo la Historia

Objetivo Terminal: Construir personajes y dramatizar hechos históricos.

Contenido	Propósitos	Estrategias Metodológicas	Actividades	Recursos	Evaluación
La historia y sus personajes relevantes	Resaltar hechos que marcaron la historia	<p>*Inicio: El docente contara de forma oral y mostrará a través de ilustraciones la secuencia de un acontecimiento de nuestra historia. Posteriormente se realizará series de preguntas sobre la misma</p> <p>*Desarrollo: Se formarán grupos heterogéneos,, los cuales realizaran con materiales de provecho (envases de cartón y plástico, marcadores, tempera, estambres, cartones de huevo, trozos de tela, cartón) para construir los personajes de la historia antes narrada.</p> <p>*Cierre: Los estudiantes escenificaran las escenas desarrolladas en la narración.</p>	<p>Formulación de preguntas.</p> <p>Conformación de grupos heterogéneos.</p> <p>Elaboración de personajes.</p> <p>Ejecución de dramatizaciones.</p>	<p>Humanos: Docente. Estudiantes.</p> <p>Materiales: Ilustraciones</p> <p>Material de provecho.</p> <p>Tempera. Tijeras, .pega.</p>	Formativa.

ESTRATEGIA PROPUESTA: CONSTRUYENDO LA HISTORIA

Población: La población está conformada por 23 estudiantes de 1er grado, sección “D” , en edades comprendidas entre 06 y 07 años, de la Unidad Educativa Nacional Antonio José Sotillo, ubicada en la avenida Municipal de Puerto La Cruz, estado Anzoátegui.

Recursos:

Humanos: Docentes – Estudiantes.

Materiales: Ilustraciones ampliadas, cartón, pega, tela, tijera, grapadora, estambres, marcadores, colores, papel.

Actividades:

- 1.- Ubicación de niños en forma de herradura
- 2.- Narración de historia y presentación de ilustraciones alusivas.
- 3.-Formación de grupos heterogéneos.
- 4.-Entrega de materiales para la elaboración de personajes.
- 5.-Escenificación de la historia.



Canto y Movimiento

Objetivo Terminal: Promover en los niños el respeto y la participación en bailes folklóricos.

Contenido	Propósito	Estrategias metodológicas	Actividades	Recursos	Evaluación
Desarrollo de habilidades rítmicas.	Desarrollar habilidades rítmicas	<p>*Inicio: El docente inicia con la interpretación de una canción y les pide que la acompañen a interpretar. La misma indica algunos desplazamiento (de lados, adelante, hacia atrás....)</p> <p>*Desarrollo: Al finalizar la interpretación el docente les muestra algunas imágenes de grupos interpretando bailes folklóricos, como el pájaro guarandol, el sebucán, entre otros, les explica cada baile y a su vez, coloca la música seguidamente se forma grupos, para realizar el baile en forma dramatizada</p> <p>*Cierre: Ensayo de bailes y comentarios</p>	<p>Interpretación de la música</p> <p>Muestra de ilustraciones folklóricas.</p> <p>Organizar los niños para ejecución del baile.</p>	<p>Humanos: Docente Estudiantes.</p> <p>Materiales</p> <p>Ilustraciones</p> <p>Reproductor. CD.</p>	Formativa

ESTRATEGIA PROPUESTA: CANTO Y MOVIMIENTO

Población: La población está conformada por 23 estudiantes de 1er grado, sección “D” , en edades comprendidas entre 06 y 07 años, de la Unidad Educativa Nacional Antonio José Sotillo, ubicada en la avenida Municipal de Puerto La Cruz, estado Anzoátegui.

Recursos:

Humanos: Docentes – Estudiantes.

Materiales: Ilustraciones, CD, reproductor.

Actividades:

- 1.-Ubicar a los niños en círculo.
- 2.-Interpretación de la canción “salta la rana”
- 3.-Demostración y explicación de las ilustraciones (bailes folklóricos)
- 4.-Escuchar canciones y danzas folklóricas.
- 5.-Entrega de indumentaria para interpretación de bailes.
- 6.-interpretación de baile folklórico.

Salta la Rana

Salta la rana, salta otra vez
Nunca se cansa como tú ves.
Salta a la izquierda, a la derecha
Salta delante y salta al revés. (Bis)

Salta la rana, salta otra vez
Nunca se cansa como tú ves
Salta adelante, salta hacia atrás
Salta de nuevo, salta otra vez. (Bis)

Formando decenas



2

6

0

4

1

Formando decenas

Objetivo Terminal: Construir y leer decenas

Contenido	Propósito	Estrategias Metodológicas	Actividades	Recursos	Evaluación
Noción de formación de decenas	Desarrollar el pensamiento matemático	<p>*Inicio: Dinámica “El barco se hunde”.</p> <p>*Desarrollo: El docente formara grupos heterogéneos conformado por cinco niños, luego les proporcionara fichas del cero al nueve (dos fichas de cada número).EL docente explicará el concepto de decenas con su ejemplo, seguidamente pronunciara varias cantidades y rápidamente los integrantes de grupo formarán el numero.</p> <p>*Cierre: El docente le entregará a cada grupo un trozo de cartulina con varias casillas, estos dibujaran y colorearán en cada casilla la cantidad de elementos solicitados según su género; luego leerán en voz alta la decena construida.</p>	<p>Ejecución de dinámica. Organización de grupos.</p> <p>Entrega de fichas con los números.</p> <p>Entrega de cartulinas con dibujos.</p>	<p>Humano: Docente. Estudiantes.</p> <p>Materiales: Números en Foami Mesas. Sillas. Cartulinas con dibujos para formar decenas.</p>	Formativa

ESTRATEGIA PROPUESTA: FORMANDO DECENAS

Población: La población está conformada por 23 estudiantes de 1er grado, sección “D”, en edades comprendidas entre 06 y 07 años, de la Unidad Educativa Nacional Antonio José Sotillo, ubicada en la avenida Municipal de Puerto La Cruz, estado Anzoátegui.

Recursos:

Humanos: Docentes – Estudiantes.

Materiales: cartón, foami, marcador y pizarra.

Actividades:

- 1.- Aplicación de dinámica “El barco se hunde”.
- 2.- Explicación oral previa de la formación de las decenas.
- 3.-Formación de grupos heterogéneos.
- 4.-Entrega de fichas, números del cero al nueve.
- 5.-Formación de cantidades hasta las decenas.
- 6.-Entrega de cartulinas.
- 7.-Colorear las figuras representativas de las decenas.
- 8.-Presentación del trabajo grupal.



Siguiendo instrucciones

Objetivo Terminal: Obedecer instrucciones y respetar normas establecidas

Contenido	Propósitos	Estrategias Metodológicas	Actividades	Recursos	Evaluación
	Establecer normas y hábitos en el diario vivir	<p>*Inicio: Interpretación de canción que propicie obedecer instrucción.</p> <p>*Desarrollo: El docente formará grupos heterogéneos de cuatro participante y dibujará en el suelo círculos de acuerdo al número de grupos. Cada círculo debe estar enumerado. Los jugadores deben ubicarse en el interior del círculo, el docente dará una orden que deberán realizar dentro del círculo. Cuando el docente diga: Cambio de circulo” cada grupo deberán cambiar de circulo siguiendo la dirección de la aguja del reloj.</p> <p>*Cierre: Interpretación de canciones.</p>	Interpretación de canciones, formación de grupos, dibujo de círculos y enumeración de los mismos.	<p>Humanos: Docente. Estudiantes.</p> <p>Materiales: Marcadores.</p>	Formativa

ESTRATEGIA PROPUESTA: SIGUIENDO INSTRUCCIONES

Población: La población está conformada por 23 estudiantes de 1er grado, sección “D” , en edades comprendidas entre 06 y 07 años, de la Unidad Educativa Nacional Antonio José Sotillo, ubicada en la avenida Municipal de Puerto La Cruz, estado Anzoátegui.

Recursos:

Humanos: Docentes – Estudiantes.

Materiales: marcador.

Actividades:

- 1.- Ubicar a los niños en círculo.
- 2.- Interpretación de la canción cabeza, hombro, rodilla, pie.
- 3.- Dibujar círculos en el piso.
- 4.- Feedback sobre las actividades realizadas en el hogar y colegio.
- 5.- Formar grupos heterogéneos y ubicarlos en cada círculo.
- 6.-Mencionar actividades que se ejecuten en el hogar y colegio.
- 7.-Realizar acciones mencionadas, sin salirse del círculo.
- 8.-Rotar los grupo en la dirección del reloj.

BIBLIOGRAFÍA

Bolívar, C. (1998). Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía. V Congreso Nacional de Recreación. Coldeportes Caldas. Universidad de Caldas. Funlibre 3 al 8 de noviembre de 1998. Manizales, Caldas. Colombia. Disponible: www.rcdcreacion.org/documentos/congreso5/CBolívar.html

Díaz, F. y Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo; Una interpretación constructivista (29 ed). México. Editorial Mc Graw Hill.

APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS

ESTRATEGIA: PALABRAS ENCADENADAS

Esta estrategia fue aplicada el día lunes 29-11-12, a veinticinco (25) niños de 1er grado, de las secciones C y D, turno tarde.

Los bachilleres formaron cuatro grupos de ambos sexos, seguidamente se procedió a explicarles las instrucciones de la dinámica; la bachiller Damelys Mejias, pronunció el sonido Ma, el primer grupo pronunció una palabra con este sonido, el segundo grupo pronunció una palabra con el sonido que finalizó la palabra anterior y así sucesivamente; se realizaron seis rondas de palabras.

Seguidamente, se le solicitó a los niños que cada grupo se sentara en el piso en forma de círculo, el bachiller Rosa Hurtado, hizo entrega a cada grupo una cajita que contenía sonidos sencillos, una hoja blanca y pega. Los niños formaron palabras con los sonidos y los pegaron en la hoja.

Finalmente los grupos se levantaron y cada miembro leyó en voz alta una de las cinco palabras creadas. La bachiller Damelys Mejias le preguntaba sobre el significado de éstas y los niños respondían de manera satisfactoria.

Es propicio señalar que al momento del llegar los bachilleres al aula, una niña estaba tirada en el piso llorando porque no quería quedarse en el salón; los bachilleres motivaron a la niña y de manera satisfactoria se anexó al grupo; desde el inicio hasta finalizar la actividad los niños demostraron entusiasmo, alegría, respeto en su turno de palabras y la pronunciación correcta según las instrucciones dadas.

En algunos grupos había niños que desconocían los sonidos, los niños que estaban iniciados en los sonidos colaboraban de manera entusiasta en la construcción de palabras. Cuando cada participante culminaba de leer la palabra que le correspondía el resto de los niños aplaudían

Mientras los bachilleres Damelys Mejias y Rosa Hurtado supervisaban el trabajo de los pequeños, el bachiller Antenor Cabanillas tomaba nota y fotos de la actividad.

El desarrollo de la estrategia se realizó en un tiempo aproximado de cuarenta y cinco minutos.

Comentarios de docentes:

Zenaida Guzmán (1ero C): interesante, dinámica, los niños se involucran en la actividad.

Carmen López (1ero D): muy buena los niños agilizan la mente.

ESTRATEGIA: ESCARBANDO SONIDOS.

La presente estrategia fue aplicada a veinticinco (25) niños de 1er Grado secciones C y D, turno tarde, el día lunes 29-11-12

Los bachilleres colocaron a los niños en forma de círculo, seguidamente la bachiller Rosa Hurtado inició dándoles una explicación sobre la canción: “Cuando yo diga si”, culminada la explicación la bachiller procedió a cantar la canción, todos los niños participaron de manera entusiasta.

Posteriormente se formaron cuatro grupos de ambos sexos, éstos se sentaron en forma de círculos en el piso y se les entregó un cartón grande de vistosos colores con pedazos de cierre mágico y una cajita con pequeños cartones que contenían sílabas.

La bachiller Damelys Mejías, pronunciaba una palabra sencilla (dos sílabas), cada grupo rápidamente “escarbaba” en la cajita los sonidos, formaban la palabra y la adherían al cartón. Muy a pesar que algunos niños colocaban los sonidos al revés, en su mayoría construyeron las palabras correctamente.

Culminada cada ronda los niños leían en voz alta las palabras construidas; el bachiller Antenor Cabanillas, le facilitó a cada niño un material fotocopiado con las figuras de animales e instrumentos musicales y colores, para ser coloreados.

Una vez finalizada la actividad, la bachiller Damelys Mejías, pidió a cada grupo que mostraran su producción y solicitó a cada niño que pronunciara el sonido que éste género emitía, realizándolos de manera satisfactoria. Cada grupo apoyaba a sus integrantes

Finalmente se escogió un dibujo por grupo y sus integrantes a una sola voz pronunciaban el sonido según su género.

Durante la actividad los niños demostraron entusiasmo, alegría, cada miembro de los grupos se interesaban en buscar los sonidos para formar las palabras, de igual manera se observó que algunos miembros de los grupos se levantaban y solicitaban colores prestados al otro grupo y se ayudaban entre sí.

La actividad se desarrolló en un periodo de tiempo de una hora.

Comentarios de docentes:

Zenaida Guzmán (1ero. C): Excelente

Carmen López (1ero D): Muy buena, los niños son capaces de formar palabras sencillas.

ESTRATEGIA: CADA COSA EN SU LUGAR.

Esta estrategia fue aplicada el día martes, 30 de Octubre del 2012, a veintitrés (23) niños de 1er grado sección A del turno de la mañana.

Los bachilleres ubicaron a los niños en círculo, la bachiller Damelys Mejías, inició con la explicación de la orientación espacial, tomando como referencia el salón de clase. Luego realizó la lectura titulada: “todo al revés”. Finalizada la lectura los bachilleres Damelys Mejías, Antenor Cabanillas y Rosa Hurtado, formularon preguntas a los niños.

Los niños respondían animadamente, algunos de ellos manifestaron que la lectura estaba “loca”, en ese momento hubo un ambiente de camaradería y risas; seguidamente la bachiller Damelys procedió a explicarle sobre la direccionalidad (derecho, izquierdo, arriba, abajo)

Posteriormente se formaron cuatro grupos heterogéneos, estos se sentaron en el piso en círculos, los bachilleres entregaron a cada grupo un boceto de dibujo (entrada de colegio, playa, campo y ambiente navideño), conjuntamente con una cajita, la cual contenía figuras que pertenecían a cada ambiente, así como también figuras que no guardaban ninguna relación con el dibujo.

Mientras los bachilleres asesoraban a los niños, tomaban fotos y nota de la actividad, los grupos trabajaban de manera armoniosa; se observó que los niños seleccionaban las figuras y simulaban la ubicación de éstas, previo intercambio de ideas de sus integrantes, luego pegaban las figuras en el lugar correspondiente.

Aún cuando no se solicitó colorear los bocetos, cada grupo tomo la iniciativa de colocarle color y así resaltar los dibujos. Finalizada la actividad cada grupo mostró orgullosamente su obra creada y de manera sencilla dramatizaban el dibujo.

La aplicación de la estrategia tuvo una duración aproximada de una hora y cuarto.

Comentarios de docente:

Betzaida Carvajal (1ero A): Excelente, dinámica y divertida

ESTRATEGIA: FÁBULAS ANIMADAS.

La presente estrategia fue aplicada el día martes 30 de Octubre de 2012, a veintitrés (23) niños de 1er grado sección A del turno de la mañana.

Los bachilleres solicitaron a los niños que se ubicaran en el piso, en forma de herradura, seguidamente la bachiller Damelys Mejías, dio lectura a la fábula “Tía zorra y las tres guabinas”

La narración de la fábula se realizó imitando las voces de los personajes.

Durante la lectura los niños demostraron interés en la narración, a medida que se hacía la lectura la bachiller le formulaba preguntas a los niños. Finalizada la lectura los bachilleres realizaron serie de preguntas a los niños, relacionadas con la fábula, estos respondían animadamente.

Posteriormente se formaron cuatro grupos de ambos sexos, los bachilleres entregaron a cada grupo una máscara pre elaboradas de tío zorra, una de tía zorra, una de tío tigre y tres de pescados, los niños tenían que colorear.

Cada grupo dramatizó e interpretó de manera interesante la fábula; los niños parafraseaban las palabras de cada personaje y simulaban sus expresiones y acciones. Todos participaban de manera animada, creándose un ambiente de alegría y seguridad en lo que estaban realizando.

Después que cada grupo hacía su participación, el resto de los niños aplaudían. Al finalizar las dramatizaciones los bachilleres preguntaban a los niños sobre el aprendizaje de la fábula.

La mayoría de los niños relacionaron la fábula sobre las consecuencias de decir mentiras.

La estrategia se aplicó en un periodo de tiempo aproximado de una hora.

Comentarios del docente:

Betzaida Carvajal (1ero A): Excelente propicia la memorización.

ESTRATEGIA: CUÉNTAMELO CANTANDO.

Esta estrategia fue aplicada el día miércoles 31 de Octubre del 2012, a 25 niños de 1er grado sección “A”, turno mañana. Los bachilleres ubicaron a los niños en círculo, seguidamente la bachiller Damelys Mejías, inicio con la canción “da tres palmas”, los niños animadamente cantaban, aplaudían y abrazaban al compañero que tenían a su lado.

Luego los niños se cambiaron de puesto, continuaron con la canción. El cambio de posición de puesto se realizó con la finalidad que los niños saludaran y abrazaran a la mayoría de sus compañeros.

Finalizada la canción, la bachiller Rosa Hurtado, se dirigió a los niños y les habló de la importancia de realizar las actividades escolares y en el hogar, así como el respeto a sus docentes y compañeros de clases.

Posteriormente los bachilleres Damelys Mejias, Rosa Hurtado y Antenor Cabanillas y la docente del aula formaron cuatro grupos heterogéneos, los cuales se sentaron en el piso. La bachiller Rosa Hurtado explicó la dinámica de la estrategia.

Seguidamente el bachiller Antenor Cabanillas conjuntamente con la bachiller Rosa Hurtado les hizo entrega a cada grupo de una cajita contenida de fichas con sonidos, palabras sencillas, números animales y objetos.

Los niños se familiarizaban con las figuras, luego se levantaba un miembro del grupo y pronunciaba la figura que le correspondía de manera melodiosa y en forma de mímicas ejecutaba la acción

Mientras el niño tomaba su participación el resto de su grupo, le coreaba y aplaudía. Es propicio señalar que todos los niños participaron y cada niño entonó la melodía que deseaba a su figura. Algunos grupos no solo cantaban sino que también bailaban

Se apreció en el desarrollo de esta estrategia, que el niño que tenía una palabra sencilla y desconocía los sonidos, los niños que estaban iniciados le colaboraban con la lectura y así todos participaban.

Finalmente todos los niños se ubicaron en círculo y los bachilleres dirigían varias canciones infantiles, todos los niños participaron.

La estrategia fue aplicada en un tiempo aproximado de una hora y media.

Comentarios del docente: Betzaida Carvajal 1ero “A”: Excelente.

ESTRATEGIA: SIGUIENDO INSTRUCCIONES.

La estrategia “Siguiendo instrucciones” fue aplicada el día miércoles 31 de Octubre, a 25 niños de 1er Grado sección “A”, turno mañana.

Se inició la estrategia con la ubicación de los niños en círculo y la interpretación de la canción “Cabeza, hombro, rodilla, pie”.

La bachiller Damelys Mejías dirigió la canción y realizaba las mímicas, los niños cantaban la, y de manera armónica ejecutaban las mímicas de acuerdo a las instrucciones.

Seguidamente la bachiller Rosa Hurtado propició una lluvia de ideas, sobre las actividades que los niños realizan día a día; cada niño participó animadamente y contaban sus experiencias de las actividades que ejecutaba en el colegio y hogar, luego ofreció explicación de la dinámica.

Posteriormente, el bachiller Antenor Cabanillas dibujo cuatro círculos en el piso, cada circulo estaba separado del otro. Luego se formaron cuatro grupos heterogéneos y fueron ubicados en cada círculo.

La bachiller Damelys Mejías, procedió a pronunciar actividades que se ejecutan desde el amanecer hasta el anochecer, específicamente en el colegio y hogar. Cada grupo ejecutaba la acción sin salirse del círculo.

Al pronunciar la bachiller cambio de círculo, cada grupo se movía hacia el otro círculo, en dirección del reloj.

Los niños participaban animadamente con libertad, alegría y de manera sencilla, estos siguieron las instrucciones dadas. Cabe destacar que durante el desarrollo de la estrategia la bachiller daba oportunidad a cada grupo para que ellos decidieran que acción se realizaría, claro está, siguiendo su secuencia.

Finalizada la actividad y bajo un clima de armonía y entusiasmo, los niños se ubicaron en círculo y bajo la dirección de los bachilleres cantaban canciones infantiles que requerían de obedecer instrucciones.

La estrategia fue aplicada en un periodo de hora y media.

Comentarios del docente: Betzaida Carvajal 1ero “A”: Excelente.

ESTRATEGIA: FORMANDO DECENAS.

La presente estrategia fue aplicada el día jueves 01 de Noviembre del 2012, a 20 niños (15 de 1er grado sección “B” y 05 de 2do grado sección B) ambos del turno mañana.

Los bachilleres ubicaron a los niños en círculo, iniciando la bachiller Rosa Hurtado con la canción “se hunde el barco”, los niños cantaban y luego se agrupaban en, dos, tres....según la orientación.

Todos los niños participaron animadamente, se realizó seis rondas de la canción. Posterior a esta actividad, se formaron cuatro grupos heterogéneos, los cuales fueron ubicados al frente de dos mesitas. Los bachilleres Rosa Hurtado y Antenor Cabanillas entregaron a cada grupo diez fichas, enumeradas del uno al cero.

Seguidamente la bachiller Damelys Mejías, explicó al grupo el concepto de decenas y la dinámica de la estrategia. Prosiguió con la pronunciación de cantidades de dos cifras. Rápidamente los niños construían la cantidad, levantaban las fichas y las mostraban al resto del grupo.

La estrategia se caracterizó por ser dinámica y divertida, todos los niños se esmeraban en construir el número solicitado. La bachiller Rosa hurtado, llevaba un control en la pizarra de los grupos que formaban la decena en menor tiempo, despertando en los niños la participación grupal. Se realizó diez rondas.

Posterior a esta actividad, se le entregó a cada grupo una hoja de cartulina grande, donde los niños dibujaron y colorearon unas series de figuras de acuerdo al género solicitado. Culminada la actividad cada miembro del los grupos leyó en voz alta la decena formada.

Se observó durante el desarrollo de la estrategia la motivación y participación de los integrantes del grupo y en oportunidades los niños solicitaban los colores prestados a los miembros de otros grupos, fortaleciendo de esta manera la convivencia. Es propicio señalar que los niños formaron números hasta el cincuenta.

La estrategia fue aplicada en un periodo de hora y media.

Comentarios del docente:

Milagros Malavé 2do. “B”: Excelente, dinámica y divertida.

Omaira González 1ero. “B”: Excelente (la docente solicitó el material para aplicarla posteriormente a su grupo).

ESTRATEGIA: CONSTRUYENDO LA HISTORIA.

La presente estrategia fue aplicada a veinticinco niños de 1er grado sección C y D, turno tarde, el día viernes 02 de noviembre del 2012.

La estrategia se inició con la ubicación de los niños en círculo, seguidamente la bachiller Damelys Mejías procedió a contar la historia “Nacimiento del niño Jesús”, a medida que se relataba la historia, la bachiller mostraba las ilustraciones, según la secuencia de la misma, las cuales fueron colocadas en la pizarra.

Mientras se narraba la historia, los niños participaban voluntariamente, formulando preguntas sobre el tema, siendo estas respondidas. Al finalizar la historia, los bachilleres preguntaban a los niños sobre lo aprendido, respondiendo éstos animadamente.

Seguidamente se formaron cuatro grupos heterogéneos, los cuales fueron ubicados con sus sillas y mesas. Los bachilleres hicieron entrega de diversos materiales a cada grupo (tela, cartón, estambres, marcadores, papel, cartulina, entre otros).

Bajo instrucciones y orientación de los bachilleres, conjuntamente con la colaboración de una representante y docentes de aula, los niños elaboraron los personajes de la historia.

Mientras los niños trabajaban los bachilleres preguntaba a los grupos, el nombre de la figura que le tocó construir, respondiendo éstos acertadamente. Finalizada la elaboración de los personajes, se escogió dos participantes por grupo y dramatizaron la historia.

Durante el desarrollo de la estrategia los niños demostraron interés en escuchar la historia, también se observó la motivación en las mesas de trabajo para la elaboración de los personajes, unos recortaban, otros pegaban, mientras otros niños coloreaban, es decir todos participaron.

La estrategia fue aplicada en un periodo de dos horas.

Comentarios del docente:

Zenaida Guzmán: 1ero “C”: excelente, los niños participaron y construyeron los personajes.

Carmen López 1ero “D”: Muy buena , la estrategia fue creativa.

ESTRATEGIA: ARMANDO EL ROMPECABEZAS.

La presente estrategia fue aplicada el día lunes 05 de Noviembre del 2012, a treinta y cinco niños de 1er grado secciones “C” y “D”, turno tarde.

Los niños fueron colocados en círculo, los bachilleres entregaron a cada niño una pequeña lamina de foami con una sílaba.

La bachiller Damelys Mejias, pidió a cada niño que leyera en voz alta la sílaba que le correspondía, cada niño leyó su silaba. La bachiller Rosa Hurtado procedió a explicarle las instrucciones de la dinámica.

Seguidamente los niños se unieron en pareja formando una palabra de dos silabas, al mismo tiempo se abrazaron y pronunciaron en alta voz la palabra formada.

Luego se sentaron en círculo, algunos en su silla, otros en el piso (por decisión de éstos).

El bachiller Antenor Cabanillas, se dirigió a los niños para hablar sobre la importancia de los valores para el diario vivir; los niños participaron e hicieron mención de algunos de ellos y comentaron sobre experiencias vividas en sus hogares y escuela. Luego les hizo saber que se proyectaría un video “comiquita”, motivándoles a que prestaran atención.

Se procedió a proyectar el video, durante la proyección del mismo los niños guardaron silencio, demostrando interés. En algunos casos interrumpían haciendo una pregunta sobre el video, la cual era respondida por los bachilleres.

Culminada la proyección, la bachiller Damelys Mejías, preguntó al grupo de que se trataba el video, que habían aprendido. En su mayoría los niños respondían, observándose en su rostro la emoción de lo aprendido.

Seguidamente, se procedió a formar grupos heterogéneos. A cada integrante de los mismos, se le entregó un dibujo, los cuales fueron coloreados . Obviamente cada mesa trabajó con un valor diferente; también se les hizo entrega de pequeños rompecabezas de palabras de dos sílabas.

La estrategia culminó con la identificación y breve explicación del valor trabajado en el dibujo y la pronunciación en voz alta de las palabras formadas por el grupo.

Los valores trabajados por los niños fueron: Amor, amistad, respeto y honestidad.

Durante el desarrollo de la estrategia, los niños demostraron cooperación, participación, interés en realizar las actividades, en un clima de camaradería y disfrute.

La estrategia fue aplicada en hora y media.

Comentarios del docente:

Zenaida Guzmán 1ero “C”: Excelente, muy productiva.

Carmen López 1ero “D”: Excelente porque hace uso de la alta tecnología.

ESTRATEGIA: CANTO Y MOVIMIENTO.

La presente estrategia, fue aplicada a (35) niños de primer grado, de las secciones C y D, del turno de la tarde, el día lunes 05 de noviembre del 2012.

Los bachilleres ubicaron a los niños en círculo, iniciando la bachiller Rosa Hurtado, con la canción titulada “salta la rana”, los niños con mucho entusiasmo cantaron y saltaron de acuerdo a las indicaciones de la bachiller.

Seguidamente realizó otra dinámica, titulada “mar y tierra”, la cual fue llevada a cabo con mucho entusiasmo y alegría.

Posterior a esta actividad, la bachiller Damelys Mejías, preguntó a los niños que tipos de canciones conocían, después de escuchar la opinión de algunos niños, la bachiller Rosa Hurtado, intervino para hacer referencia sobre la existencia de canciones folklóricas propia de la región.

Luego la bachiller Damelys Mejías, mostró ilustraciones alusivas a bailes y danzas folklóricas, entre ellas: el mare mare, el pájaro guarandol, el carite y el sebucán.

Seguidamente la bachiller Damelys Mejias, intervino para mostrar unas ilustraciones alusivas a los diferentes bailes y danzas folklóricas, entre ellas el mare-mare, el pájaro guarandol, el carite y el sebucán. ; señalando cada ilustración explicó el origen de cada una de ellas. Durante esta intervención, los niños mostraron interés por las explicaciones y el colorido de los dibujos.

De manera breve y sencilla, la bachiller explico la ejecución de los bailes y procedió a colocar un CD de músicas folklóricas, los niños bailaron de acuerdo a las explicaciones dadas.

Finalmente, los niños ensayaron un baile “el pájaro guarandol”. De manera voluntaria los niños decidieron el personaje que deseaban interpretar.

De manera entusiasta y alegre participaron en la ejecución del baile.

La estrategia fue aplicada en dos horas.

Comentarios del docente:

Zenaida Guzmán 1ero “C”: Excelente, muy divertida, los niños desarrollan habilidades rítmicas

Carmen López 1ero “D”: Muy buena, porque los niños memorizan y se divierten

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En este capítulo se presentan las conclusiones y recomendaciones de acuerdo al análisis e interpretación de los datos recopilados.

6.1 CONCLUSIONES

Partiendo de los objetivos propuestos por los investigadores, y considerando lo relevante de la utilización del componente lúdico en la clase de Primer Grado que permita hacerla participativa, imaginativa, flexible y dirigida, en función de optimizar los procesos de socialización, y de acuerdo al análisis e interpretación de los resultados, se concluye lo siguiente:

Se determinó a través del cuestionario, que los 4 docentes objeto de estudio que representan el 100%, tiene un nivel de instrucción en educación necesario para ejercer el grado, sin embargo, no cuentan con la experiencia y formación suficiente en actividades lúdicas para tratar con niños de edades entre 6 y 7 años. Por otro lado, se intuye que las estrategias lúdicas encaminadas a la comunicación y la consolidación o refuerzo de lo aprendido no son utilizadas adecuadamente, porque respondieron desproporcionadamente a las opciones que cada ítem le ofrecía, y aunque refirieron promover el juego como actividad lúdica, se puede expresar que existe en los docentes dilemas sobre el uso de otros materiales didácticos (porque el juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego) que podrían utilizarse en la clase porque son componentes de la lúdica que conducen a aprender, convivir y coexistir, por ello se mostraron dispuestos a participar en talleres de formación docente fundamentado en

las estrategias lúdicas que ayude al niño a dominar lo que es capaz de hacer por sí solo.

Los resultados planteados anteriormente se corroboraron a través del instrumento denominado Lista de Cotejo que se aplicó a los docentes investigados a través de una observación no participativa, ya que permitió realizar un análisis de las características de las estrategias lúdicas empleadas por ellos para la socialización del niño, la cual arrojó que los aspectos a observar estaban ausentes, prácticamente 3 docentes que representan el 75% de la población en estudio se dedicaban a transcribir largos contenidos de los libros a la pizarra para luego indicar a los estudiantes que la copiaran, entre otros métodos tradicionales que los conducen a una percepción pesimista y rígida de sus capacidades e inteligencia, pues en estos ambientes se trabaja la mayoría de las veces en forma individual, homogéneamente y difícilmente se pueda practicar el proceso de socialización; mientras que 1 docente que equivale a 25% desarrollo actividad lúdica, manifestándose las siguientes propiedades en ellas:

Las estrategias lúdicas, poseen características propias que permiten al niño participar de manera amena y divertida bajo un clima de camaradería, donde éste puede desarrollar su potencial creativo bajo la dirección del docente, permitiéndoles integrarse a las actividades.

En este sentido, hay que proveer estimulación sensorial en los niños a través de diversas actividades que desarrollen la curiosidad, imaginación y fantasía, por tanto, se requiere que los docentes se preparen en el empleo de estrategias lúdicas que permitan una comunicación asertiva en todos los niveles tanto social como escolar porque esto es vital para elevar la calidad en la educación. Por consiguiente, se considera que las estrategias lúdicas se pueden concebir como estrategia básica con la cual se puede enseñar a conocer el mundo y a problematizarlo porque son acciones

que ayudan a tener habilidades y capacidades para lograr un aprendizaje significativo, porque una faceta pedagógica de la lúdica es aprender a convivir, a coexistir, a partir de valores individuales y colectivos, por tanto, se deben generar espacios y tiempos lúdicos para provocar la intervención lúdica en los estudiantes.

Ante esta realidad, se diseñaron diez Estrategias Lúdicas, las cuales fueron creadas en el marco de la propuesta del Diseño Currículo Nacional Bolivariano, y bajo la fundamentación teórica de Froebel Friedrich, Jean Piaget y Bandura tomando en cuenta los ideales pedagógicos de Elena Dorrego, entre otros autores.

Estas estrategias fueron diseñadas con el fin de promover la enseñanza-aprendizaje y socialización de manera amena, simpática, agradable en niños de primer grado, etapa que se considera importante para el proceso de adaptación del infante al medio escolar.

Las estrategias diseñadas fueron las siguientes: Palabras Encadenadas, Escarbando sonidos, Cada Cosa en su Lugar, Armando el Rompecabezas, Cuéntamelo Cantando, Fábulas Animadas, Construyendo la Historia, Canto y Movimiento, Formando Decenas y Siguiendo Instrucciones. Las cuales fueron aplicadas a los diferentes Primer Grado, de la Unidad Educativa Antonio José Sotillo. Al aplicar dichas estrategias se apreció la motivación de los niños, la receptividad de docentes y representantes, por lo que se considera que la aplicación de las mismas obtuvo resultados excelentes, ya que los niños fueron capaces de crear su propio aprendizaje al participar de manera amena y bajo un clima de camaradería.

Por otro parte los docentes se sintieron complacidos en la aplicación de las estrategias por la creatividad de estas, y demostración de satisfacción por parte de los niños, ya que éstos se integraron de manera espontánea en cada una de las actividades

realizadas. De igual manera los docentes participaron en la aplicación de las estrategias.

Este estudio se considera de gran importancia porque permitió adquirir muchos conocimientos sobre las actividades lúdicas para la enseñanza y socialización, ya que al comienzo se pensó que se refería a los juegos solamente, pero ahora es sabido que “el juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego”, por otro lado, se determinaron otras formas lúdicas entre las cuales están: Las manifestaciones artísticas y folclóricas, mascaradas y rituales, donde se aprende a convivir y coexistir a partir de valores individuales y colectivos; es decir, se puede practicar la socialización. Esta información accederá la orientación necesaria para aquellas personas que así lo necesiten.

Finalmente, se concluye como lo expresa Díaz, H. (ob. cit.) existen en los contextos escolares una concepción de las estrategias lúdicas, en unos casos como estrategia para solucionar problemas de aprendizaje y en otros, para resolver problemas de atención, motivación, convivencia y agresividad, que se podrían llamar las encaminadas a la comunicación.

6.2 RECOMENDACIONES

Utilizar las estrategias lúdicas para la enseñanza y socialización en los niños de Primer Grado de Educación Primaria porque ellas permiten a los niños formar grupos para que se involucren en el proceso de aprendizaje y socialización, donde se podrían alcanzar objetivos comunes, entre otros aspectos, pero sobre todo genera un ambiente relajado en la clase y más participativo donde se disminuye la ansiedad y se garantiza la motivación.

Ampliar las formas de estrategias lúdicas que contribuyan a la adquisición de saberes y valores individuales y colectivos, entre otros aspectos necesarios en la personalidad del niño.

Planificar constantemente estrategias lúdicas para que la clase sea más participativa, flexible, creativa y dirigida.

Ahondar en el estudio y creación de estrategias Lúdicas que contribuyan en el proceso enseñanza-aprendizaje y socialización de manera afable.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agudelo, A. y Flores, H. (2001). La planificación por proyectos. Brújula pedagógica, Venezuela: Panapo, C.A.
- Aguilar, J. (2011). Etapas en la transmisión de conocimientos. Asociaciones oaxaqueña de Psicología A.C. Disponible: www.google.co.ve/vr/?sa=t&rc=j9xq=definicion+de+consolidación+de+lo+aprendido&source
- Alanya, S. (2007). Socialización. Disponible: www.monografias.com/trabajos48/socializacion/socializacion.shtml
- Albarrán, A. (2003). Análisis de las estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes del II ciclo para la enseñanza de Estudios sociales en la escuela. Año/vol. 27, número 002. Universidad de Costa Rica pp. 121-141. Educación. Revista de la Universidad de Costa Rica. Disponible: www.redalyc.org/redalyc/pdf/44027209.pdf
- Aragón, J. (2001). La psicología del aprendizaje. Teoría y práctica. Ediciones San Pablo, Caracas.
- Arias, F. (1999). El Proyecto de Investigación: Introducción a la metodología científica (3a ed.) Caracas: Editorial Oriol Ediciones
- Arias, F. (2006). El Proyecto de Investigación: Introducción a la metodología científica (5a ed.) Caracas: Episteme.
- Bandura. (1987). Pensamiento y acción: Fundamentos Sociales. Barcelona: Editorial Martínez Roca .S.A
- Bañeres, D. y Otros (2008). El juego como estrategia didáctica. Edición Primaria. Editorial Laberinto Educativo. Caracas - Venezuela.

- Barbosa, Heldt. (1986). Socialización y satisfacción de los niños. Disponible: <http://www.upd.edu.mx/librospub/gacetitas/año3-No9,10,11y12-di...>
- Bolívar, C. (1998). Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía. V Congreso Nacional de Recreación. Coldeportes Caldas. Universidad de Caldas. Funlibre 3 al 8 de noviembre de 1998. Manizales, Caldas. Colombia. Disponible: www.rcdcreacion.org/documentos/congreso5/CBolívar.html
- Bruner, J. (1984). Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid: Alianza Editorial
- Caillois, R. (1986). Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo. México: Fondo de Cultura Económica.
- Cajiao, F. (1996). La piel del alma. Cuerpo educación y cultura. Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Castillo y Otros (2003) El juego como estrategia didáctica en el proceso de aprendizaje de alumnos de la Primera Etapa de Educación Básica de la Unidad Educativa Nacional “Dr. Francisco Mendoza”. Caracas.
- Centro Nacional para el Mejoramiento de la Enseñanza de la Ciencia (1998). El juego como reforzador y orientador del aprendizaje.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. (1999). Gaceta Oficial N° 5.453 EXTRAORDINARIO, 24 de marzo 2000. Caracas- Venezuela.
- Contreras, S. (2009). Estrategias Lúdicas para mejorar el nivel motivacional y la interacción de los estudiantes del 4to Grado “B” de la institución educativa “Rafael Nuñez” en el año 2009. Disponible: www.monografias.com/trabajos75/mejorar-nivel-motivacional-interacción-estudiantes/mejorar-nivel-motivacional-interaccion-estudiantes.shtml#p
- Córdoba, P. (2008). El juego teatral: Aprende y diviértete. Disponible: eliseo.com

- Currículo del Subsistema de Educación Primaria Venezolana (2007). Caracas, Ministerio del Poder Popular para la Educación.
- Currículo Nacional Bolivariano (2007). Caracas, Ministerio del Poder Popular para la Educación.
- Delval, J. (s/f). ¿Cómo se construye el conocimiento? Universidad Autónoma de Madrid. Disponible en: antoniopantoja.wanadoo.net/recursos/varios/cons_cono.pdf
- Díaz, F. y Hernández, G. (1998). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. 1era Edición. México. Editorial Mc Graw Hill.
- Díaz, F. y Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo; Una interpretación constructivista (29 ed). México. Editorial Mc Graw Hill.
- Díaz, H. (2000). Epistemología, lúdica y pedagogía. Texto de ponencia presentado al Primer Congreso Internacional de Lúdica y Pedagogía en Cartagena.
- Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano. Caracas, M.E.
- Dorrego, E. y García, A. (1990). Estrategias y medios instruccionales. Universidad Central de Venezuela. Facultad de Humanidades y Educación. Estudios Universitarios Supervisados. Escuela de Educación. Caracas, Venezuela.
- Elkonin, D. B. (1978/1980). Psicología del juego. Madrid: Visor.
- Fallas y Valverde (2000). Sexualidad y Salud Sexual y Reproductiva en la adolescencia. Guía Metodológica. Disponible: ccp.ucr.ac.cr/bvp/texto/21/reproductiva.html
- Fernández, D. (s.f.) Evolución del Juego en el Niño desde la Teoría piagetiana. Disponible en www.psicogenetica.com.ar/el_juego_en_el_niño.pdf

- Figuroa, J. (2012). Diseño de un programa de actividades lúdicas como herramienta de aprendizaje, para integrar a los padres y representantes al preescolar de la E.B. CONC.DC-91 “Banco Telesfero”, Estado Guárico. Trabajo de Grado presentado para optar al título de Magister Scientiarum en Educación Inicial. Universidad latinoamericana y del Caribe – ULAC.
- García, E y Alarcón, M. (2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. Disponible en: www.efdepor0t0e.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo-htm
- Garrios y Fulcado (2004). Juegos lúdicos. España: Editorial Grupo Planeta.
- Gómez, R., González, P., Moreno, L. y Naranjo, G. (1986). Psicología del Desarrollo. Volumen III. 11ª Edición. Caracas. CAVELIBRO
- Granados, M. y Otros (2009). El juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los alumnos de la segunda etapa de educación Básica. Guácaro.
- Heiland, H. (1982). Friedrich Fribel. Disponible en www.ibe.unesco.org/publications/thinkerspdf/frobels_pdf
- Huerta, J., Boer, H., y Sierra, F. (1989). Diálogos hispanicos de Amsterdam. 8/II. España: Rodopi.
- Iglesias, I. (1999). Recreando el mundo en el aula: Reflexiones sobre la naturaleza, objetivos y eficacia de las actividades lúdicas en el enfoque comunicativo. Disponible: cvc.cervantes.es/enseñanza/biblioteca_ele/_asele/pdf/09/09_0406.pdf
- Jiménez, B. (2008). Lúdica y recreación. Colombia: Magisterio.
- Lasso, L. (2008). Disponible en: mimaleta.com

- Ley Orgánica de Educación (2009). Gaceta Oficial N° 5.929. Extraordinario, 15 de agosto de 2009. Caracas-Venezuela.
- Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente. (1998). Gaceta Oficial N° 5. 266. Caracas-Venezuela.
- Llinás, R. (2008). El cerebro y el mito del yo. EL papel de las neuronas en el pensamiento y el comportamiento humano. Bogotá: Norma.
- Luzardo (2004). El arte de enseñar con clase: Tiempo para guille. (4e) Venezuela: Impresos Minipres, C.A
- Marcil, A. (s/f). Actividades para el primer día de clases: inicio de un trabajo continuo y contextualizado. Ponencia. Disponible: comprofes.es/sites/default/files/slides/sin_maciel_alexandra.pdf
- Martí, J. (1975) Obras completas de José Martí. Revista “La edad de oro” N° 1. Pág. 25-28, julio de 1889. Tomo 18. La Habana, 1975.
- Martínez, L. (2008). Lúdica como estrategia didáctica. Disponible: <http://genesis.vag.mx/escholarum/vol111/ludica.html>
- Mc Keachie, W. (1970). Métodos de Enseñanza: Guía del profesor. Editor Herrero
- Mercado, A. (2004). Modelos dem estrategias lúdicas en el área educativa. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Editorial UPEL-FEDUPEL.
- Meré, J., Morgade, A., Sacchi, C. y Collazo, V. (2006). Estrategias Lúdicas para el abordaje de la afectividad y sexualidad en aula y comunidad. Disponible: es.scribd.com/doc/99144737/jugatela-guia
- Ministerio de Educación (1998). Programa de estudio del área de Educación Estética. Segunda Etapa de Educación Básica. Cuarto Grado. Caracas: Autor.

- Ministerio del Poder Popular para la Educación (2007)
- Ministerio del Poder Popular Para la Educación. Currículo del Nivel de Educación Primaria Venezolana (2007). Caracas.
- Monereo, Carles, Castelló, Montserrat. (1997). Las estrategias de aprendizaje. Cómo incorporarlas a la práctica educativa. Barcelona: Editorial EDEBÉ
- Moreno, C., García, F., García, R. y Hierro, A. (1999). Las reglas del juego. Disponible: cvc.cervantes.es/enseñanza/biblioteca-ele/asele/pdf/10/10-0975.pdf
- Motta, C. (2004). Fundamentos de la educación. Colombia: Cerlibre.
- Muir, E. (2001). Fiesta y rito: España: Editorial Complutense. Disponible en: [book.google.com.mx/books?id=go7osktrgq\(expoj=pr142xdg=definicionxdextritualh/es&sa](http://book.google.com.mx/books?id=go7osktrgq(expoj=pr142xdg=definicionxdextritualh/es&sa).
- Munné, F. (1982). Psicología Social. Ediciones CEAC. Barcelona.
- Padilla, M. (2002). Técnicas e instrumentos para el diagnóstico y la evaluación educativa. España.
- Palella, S. y Martins, F. (2006). Metodología de la Investigación Científica (2da Edición). Caracas: Editorial Fedupel.
- Paredes, O. (2003). Actividad lúdica y proyecto de vida. Disponible: www.efdeportes.com/efd64/ludica.html
- Pérez, a. (2006). La lúdica: Una estrategia que favorece el aprendizaje y la convivencia. Bogotá. Disponible: www.javeriana.edu.co/facultades/educacion/.../ludica.pdf. Consultado el 27 de junio de 2012.

- Pérez, V. (2010). La actividad lúdica en el interaprendizaje de las niñas de segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa Experimental “Pedro Fermín Cevallos”, del Cantón Ambato durante el año lectivo 2009-2010. Ambato – Ecuador. Disponible: repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/452/EB-32.pdf?sequence=1
- Piaget, J. (1984). Seis Estudios de Psicología. Barral Editores S.A. España.
- Precisiones metodológico-técnicas. Disponible: www.binass.sa.cr/adolescencia/todas/precisionesmetodologico-tecnicas.pdf
- Ráel, I. (2009). El juego en el aprendizaje. N° 15 – Febrero de 2009. C/Recogidas N° 45-6°-A Granada 18005. Innovación y experiencias educativas. Disponible: www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/numero-15/ISABEL_RAEL_2.pdf
- Ramírez, T. (1999). Como hacer un proyecto de investigación. Editorial: Panapo de Venezuela C.A. Caracas – Venezuela.
- Rogers, C. (1958). Características de una relación de ayuda. Buenos Aires, Argentina: Paidós
- Sachs, K., Brucki, B. y Morschitsky, M. (2007). Actividades lúdicas y juegos – La teoría. Disponible: www.uni-salzburg.at/pls/portal/docs/1/555526.doc
- Sánchez, G. (2008). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. Julio Diciembre 11, 2010. Revista de didáctica española como lengua extranjera. Marco ELE.ISSN 1885-2211/núm. 11, 2010
- Schunk. (1997). Teorías del aprendizaje. México: Prentice Hall
- Selltiz y Jahoda. (1977). Los métodos de investigación en las ciencias sociales. Madrid: Rialp.

- Shaffer Dy Kipp, K. (2007). Psicología del desarrollo. Infancia y adolescencia, 7ª edición. España: Thomson. Editores, S.A.
- Suriá, R. ((2011). Psicología social (Sociología). Disponible: rua.ua.es/dspacc/bitstream/10045/1/tema2socializacionydesarrollosocial.pdf
- Tamayo, M. (1998). “El proceso de la Investigación Científica. 3era Edición. México: Limusa.
- Tejada, J. (s/f) Estrategias didácticas para adquirir conocimientos. Disponible: www.google.co.ve/url?sa=t&crct=j&q=no+es+nada+nuevo+afirmar+que+el+conocimiento+es+objeto+de+enseñanza+y+aprendizaje+no+es+
- Torres, (2002). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño. Disponible: <http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil>.
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2004). Guía para la redacción de trabajos científicos. Caracas, Venezuela (colección Avance 42. Ediciones de la Biblioteca).
- Velásquez, E. (1996). Jugar: vivir, crear lugares. Memorias del segundo congreso del juego y del juguete celebrado en Cali Noviembre 7-8-9. 1996
- Vigotsky, (1988). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Grijalbo, cap. 5 y 6.

ANEXOS

ANEXO A
INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

ANEXO A-1
CUESTIONARIO APLICADO A LOS DOCENTES



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS

Estimado (a) Docente: _____

El presente cuestionario es con la intención de recabar datos acerca de la utilización de estrategias lúdicas para la enseñanza y socialización en los niños de primer (1er) Grado de Educación Primaria de la U.E.N. “Antonio José Sotillo”

Agradeciendo de antemano su valiosa colaboración

Siéntase en libertad de responder porque su información será confidencial, por lo que se pide sinceridad.

Esperando su más pronta respuesta

José Cabanillas
C.I.: 23.605.703

Rosa Hurtado
C.I.: 8.329.892

Damelys Mejías
C.I.: 8.344.735



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS

Cuestionario para diagnosticar las actividades lúdicas que utilizan los docentes de primer grado para la enseñanza y socialización

Instrucciones:

- Marque con una (x) en los recuadros, según su respuesta.
- En caso de que el ítem indique que puede especificar otra opción o dar otra respuesta, responda en los espacios en blanco establecidos.

PARTE I. DATOS PERSONALES

1. Nivel de instrucción

- Estudiante de Educación Superior
- Técnico Superior
- Licenciado en Educación
- Otro (Indique su especialidad)

2. Años de experiencia como docente de Primer Grado

- | | |
|-------------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 0 a 2 años | <input type="checkbox"/> 4 a 6 años |
| <input type="checkbox"/> 2 a 4 años | <input type="checkbox"/> 6 o más años |

3. ¿Durante sus años de servicio como docente, usted ha recibido taller sobre estrategias lúdicas?
- Si No

PARTE II. ASPECTOS RELACIONADOS CON LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS ENCAMINADAS A LA COMUNICACIÓN

4. En su opinión, la actividad lúdica se refiere a:

- Juegos
- Manifestaciones artísticas y folklóricas
- Competencias
- Mascaradas
- Rituales
- Otro. Especifique _____

5. Las actividades que usted promueve para desarrollar el conocimiento y la socialización en los estudiantes de primer grado son:

- Dinámicas de Grupo. Mascaradas
- Juegos. Rituales
- Valores Competencias
- Chiste. El arte
- Otro. Especifique _____

6. Cuando utiliza las estrategias lúdicas para la socialización usted espera desarrollar en los niños:

- Respeto
- Convivencia
- Conocimientos.
- Comprensión hacia las otras y otros.
- Cooperación
- Otro. Especifique _____

7. Las actividades lúdicas que propicia se traducen en la formación de una personalidad:
- Crítica.
 - Reflexiva.
 - Solidaria.
 - Cooperativa
 - Ninguna.
8. De los siguiente criterios, los que se relacionan con los logros de actividades lúdicas, son:
- El niño interioriza
 - El niño utiliza espacio y el tiempo
 - El niño se expresa verbal y corporalmente
 - Desarrolla su percepción motora, visual, auditiva y táctil
 - Otro. Especifique _____
9. Las relaciones interpersonales entre los niños son importantes, debido a:
- Desarrolla sus habilidades intelectuales.
 - Desarrolla relaciones afectivas satisfactorias.
 - Ayuda a promover la cooperación mutua.
 - Otro. Especifique _____
10. Los aspectos que considera usted caracterizan las actividades lúdicas, son:
- El trabajo colaborativo.
 - Son integradoras en el proceso de aprendizaje.
 - Promueven el desarrollo de habilidades de interacción social.
 - Estimulan el espíritu de equipo.
 - Promueven el sentido de pertenencia.
 - Ninguno.

**PARTE III. ASPECTOS RELACIONADOS CON LAS ESTRATEGIAS
LÚDICAS ENCAMINADAS A LA CONSOLIDACIÓN O REFUERZO DE LO
APRENDIDO**

11. En su opinión, el componente lúdico como recurso estratégico en el proceso de enseñanza-aprendizaje es utilizado como estrategia:

- Afectiva.
- Comunicativa.
- Cognitiva.
- Memorística.
- Otra. Especifique _____

12. A su juicio, las estrategias lúdicas se emplean primordialmente para:

- Introducir los contenidos
- Consolidar los contenidos
- Reforzar los contenidos
- Revisar o evaluar los contenidos
- Otra. Especifique _____

13. Los aspectos que considera usted se deben tomar en cuenta para que los niños autoevalúen su propio proceso de aprendizaje son:

- Necesidades.
- Intereses.
- Objetivos
- Otra. Especifique _____

14. Los materiales didácticos utilizados por usted en el aula para estimular tanto los procesos cognitivos como la creatividad infantil, son:

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Tablero, tiza, marcador | <input type="checkbox"/> Cuentos |
| <input type="checkbox"/> Televisor | <input type="checkbox"/> Juguetes |
| <input type="checkbox"/> DVD | <input type="checkbox"/> Expresiones artísticas y folklóricas |
| <input type="checkbox"/> Grabadoras | <input type="checkbox"/> Otra. Especifique: _____ |

15. ¿Estaría Ud. de acuerdo en participar en talleres de formación docente fundamentados en las estrategias lúdicas para propiciar en los niños el desarrollo de los conocimientos y la socialización?

Si No

ANEXO A-2
LISTA DE COTEJO APLICADA A LOS DOCENTES



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS**

Lista de cotejo para identificar las características de las estrategias lúdicas que emplea el docente para la socialización del niño y la niña.

Instrucciones:

Dependiendo de la proposición que se le presenta en este instrumento y la conducta observada en el docente mientras da la clase, coloque una (X) en SI o NO como respuesta para ser analizada.

Características de las estrategias lúdicas				
		SI	NO	OBSERVACIÓN
Participativas	1. Proporciona actividades lúdicas variadas y amenas, para mantener o aumentar la motivación de los estudiantes.			
	2. Incentiva al estudiante para que se interese en recopilar el cúmulo de conocimiento popular presente en su entorno comunitario.			
	3. Permite a los miembros del grupo que se involucren en el proceso de aprendizaje.			
	4. Motiva a los niños a una identificación positiva con los contenidos de la materia.			
	5. Estimula el espíritu del trabajo en equipo.			
	6. ¿Crea un ambiente relajado en la clase y más participativo?			
Imaginativas o creativas	7. Permite al niño buscar soluciones creativas a los problemas con ayuda de su saber previo.			
	8. Crea un ambiente de libertad para que el niño cree, invente, o desarrolle y exprese su potencial creativo.			

Lista de cotejo para identificar las características de las estrategias lúdicas que emplea el docente para la socialización del niño y la niña.

Características de las estrategias lúdicas				
		SI	NO	OBSERVACIÓN
Imaginativas o creativas	9. La estrategia lúdica es imaginativa y motivante.			
	10. Activa la creatividad de los estudiantes en cuanto que deben inventar, descubrir, adivinar, con el fin de solucionar las diferentes situaciones.			
Flexible	11. Cambia de actividad si observa la falta de interés.			
	12. Emplea un lenguaje que ayuda a los niños a concentrarse en lo que están haciendo.			
	13. Genera un clima de libertad para apreciar los variados elementos que allí se encuentren.			
Dirigidas	14. El docente orienta con la estrategia la animación pedagógica, que propicia las situaciones de aprendizajes.			
	15. Con su empleo, no permite que algunos niños monopolicen las actividades.			
	16. Explica las reglas, de la actividad lúdica, de forma clara y mediante ejemplos, comprobando que las y los estudiantes han entendido que han de hacer en cada momento.			
	17. Su actitud lúdica produce en el estudiante confianza, apertura mental y seguridad para hablar			
	18. Su actitud lúdica se hace posible en comunicar sin ofender, en escuchar con empatía, en corregir sin amenazar, en sugerir sin obligar, en aconsejar sin regañar, en reír más y vociferar menos			
	19. A través de las actividades lúdicas que se valen, el niño pone de manifiesto la comunicación y aprenden a conocer sus realidades			

ANEXO B
VALIDACIONES DE LOS INSTRUMENTOS

ANEXO B-1
VALIDACIONES DE LOS CUESTIONARIOS



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACION
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS

INSTRUMENTO PARA DETERMINAR LA VALIDEZ DEL CUESTIONARIO

Barcelona, Julio 2011

MATRIZ PARA LA VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO

ÍTEMS O CATEGORÍA	ACEPTAR	MEJORAR	ELIMINAR
1	✓		
2	✓		
3.	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

Validado por: _____

Sofia Quintana
C.I. 4.169.769

MATRIZ PARA LA VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO

ÍTEMS O CATEGORÍA	ACEPTAR	MEJORAR	ELIMINAR
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

Validado por: Prof. Wilfredo Pino
5193537

MATRIZ PARA LA VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO

ÍTEMS O CATEGORÍA	ACEPTAR	MEJORAR	ELIMINAR
1		✓	
2		✓	
3		✓	
4		✓	
5		✓	
6		✓	
7		✓	
8		✓	
9		✓	
10		✓	
11		✓	
12		✓	
13		✓	
14		✓	
15	✓	✓	

Validado por:  _____

ANEXO B-2
VALIDACIONES DE LAS LISTAS DE COTEJO



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACION
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS

INSTRUMENTO PARA DETERMINAR LA VALIDEZ DE LA LISTA DE COTEJO

Barcelona, Julio 2012

MATRIZ PARA LA VALIDACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO

ÍTEM O CATEGORÍA	ACEPTAR	MEJORAR	ELIMINAR
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		

Validado por: Sofía Rodríguez
C. I. 4.169.769.

MATRIZ PARA LA VALIDACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO

ÍTEM O CATEGORÍA	ACEPTAR	MEJORAR	ELIMINAR
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		
23	✓		
24	✓		

Validado por: Armando Pineda
 5197537

MATRIZ PARA LA VALIDACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO

ÍTEMS O CATEGORÍA	ACEPTAR	MEJORAR	ELIMINAR
1		✓	
2			
3		✓	
4		✓	
5		✓	
6			
7			
8			
9			
10			
11		✓	
12		✓	
13			
14		✓	
15		✓	
16			
17			
18		✓	
19			
20			
21			
22			
23			
24		✓	

Validado por: 

ANEXO C
OTROS

ESCALA DE ESTIMACION

Area _____ Docente _____ Grado _____ Sección _____

Actividad _____

Nro	Nombres y Apellidos	Indicadores			
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
6					
17					
18					

El pajarito Guarandol

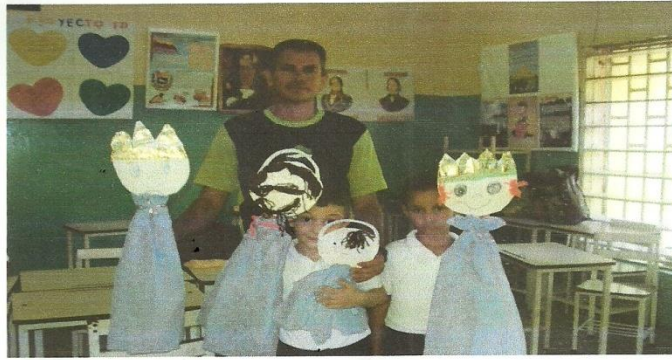
En Representación Teatral



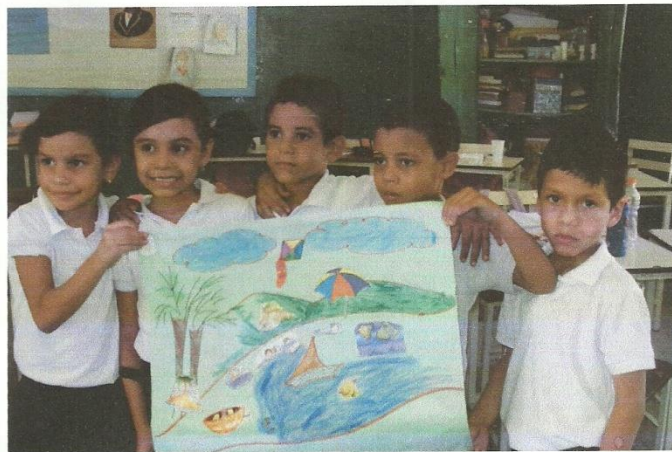
Fachada de la U.E. "Antonio José Sotillo"



Representación hecha por los alumnos de 1° Grado de la U.E. "Antonio José Sotillo"



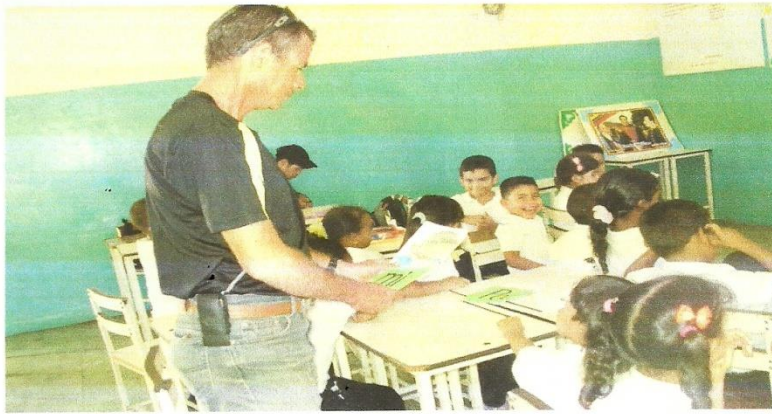
Dibujos Coloreados por los alumnos de 1° Grado



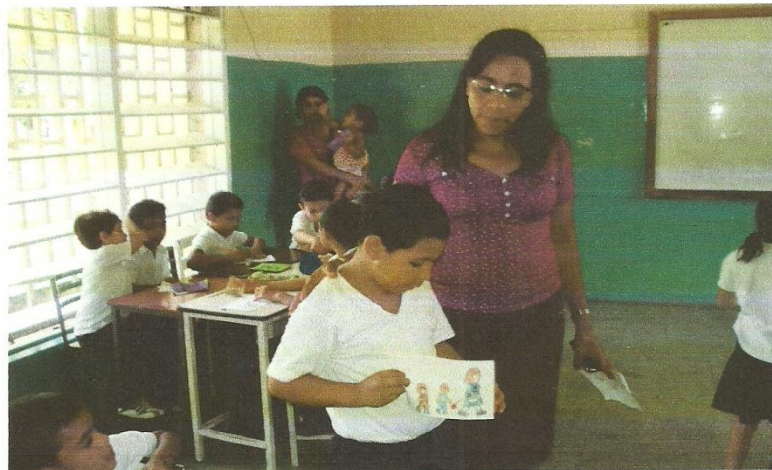
Juegos Didacticos supervisados por las Profesoras DAmelis Mejías Y Rosa Hurtado



El alumno José Cabanillas revisando los trabajos



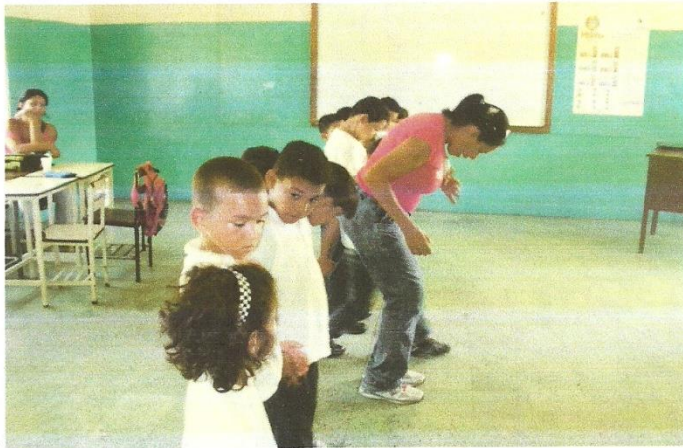
Profesora Damelis Mejías revisando los trabajos del alumno de 1° Grado



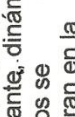









Dibujo coloreado por un niño de 1° Grado






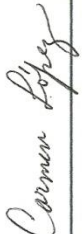

Juego didáctico por la Profesora Rosa Hurtado



Evaluación de Estrategias Aplicadas

Nombre del Docente- Grado y Sección	Estrategias Aplicadas	Fecha	Frases emitidas por las Docentes	Firmas de las Docentes
Zenaída Guzmán 1ero "C"	Palabras encadenadas	29-10-12	Interesante, dinámica, los niños se involucran en la actividad	
Carmen López 1ero "D"	Palabras encadenadas	29-10-12	Muy buena, los niños agilizan la mente.	
Zenaída Guzmán 1ero "C"	Escarbando sonidos	29-10-12	Excelente.	
Carmen López 1ero "D"	Escarbando sonidos	29-10-12	Muy buena, los niños son capaces de formar palabras sencillas.	
Betzaida Carvajal 1ero "A"	Cada cosa en su lugar	30-10-12	Excelente, dinámica y divertida.	
Betzaida Carvajal 1ero "A"	Fábulas Animadas	30-10-12	Excelente, propicia la memorización.	
Betzaida Carvajal 1ero "A"	Cuéntamelo Cantando	31-10-12	Excelente	
Betzaida Carvajal 1ero "A"	Siguiendo instrucciones	31-10-12	Excelente	
Milagros Malavé 2do "B"	Formando Decenas	01-11-12	Excelente, dinámica y divertida	
Omaira Gonzalez 1° B	Formando Decenas	01-11-12	Excelente	

Evaluación de Estrategias Aplicadas

Nombre del Docente. Grado y Sección	Estrategias Aplicadas	Fecha	Frases emitidas por las Docentes	Firmas de las Docentes
Zenaida Guzmán 1ero "C"	Construyendo la Historia	02-11-12	Excelente, los niños Participaron y construyeron los personajes	
Carmen López 1ero "D"	Construyendo la Historia	02-11-12	Muy buena, la actividad fue creativa	
Zenaida Guzmán 1ero "C"	Armando el Rompe Cabezas	05-11-12	Excelente, muy productiva	
Carmen López 1ero "D"	Armando el Rompe Cabezas	05-11-12	Excelente, porque hace uso de la alta tecnología	
Zenaida Guzmán 1ero "C"	Canto y Movimiento	05-11-12	Excelente, muy divertida, los niños desarrollan habilidades y memorización	
Carmen López 1ero "D"	Canto y Movimiento	05-11-12	Muy buena, porque los niños memorizan y se divierten	